人物クロッキーの基本

早描き10分・5分・2分・1分

アトリエ21 著
角丸つぶら 編集

人物クロッキーの基本

早描き10分・5分・2分・1分

デッサンは、コピーではない！

デッサンとは主に鉛筆などの画材を使って、ものの形や立体感をとらえる基礎的な訓練です。単に描くものの正確な形を「写し取る」ために、描くのではありません。では、何のために、どうやって描けばいいのでしょうか？人物デッサンを描きたいけれどとても難しい、という声をよく耳にします。私たちは日々、多くの人々と接して生活していますが、改めて人物を描いてみようとすると「人の形」について知らないことのほうが多いのに驚くはずです。意外に「見ているようで見えていない」ことに気がついたら、それがデッサンのスタート地点です。描くものを描く人が「どのように観たのか？」、それを表すのが、デッサンであり、クロッキーのあり方です。

デッサンするとき、画家の頭の中では……
4つのことがぐるぐる繰り返されています

デッサンの4つの工程

1 観る

①「大きく全体を観る」こと
②「部分を細かく観る」こと
の2種類があります。「観る」という言葉には、状態を「観察」するという意味が込められています。

2 描く

形を描くために、線と調子を使います。複数の強弱のある線、必要に応じた調子の階調で「描写」をします。

3 比べる

描いているものと画面に描かれた形を見比べます。どこが間違っているか「比較・検討」して見つける作業です。

4 直す

形を修正しながら、再び観て描きます。「修正」する作業がデッサンでは、大きな意味を持ちます。

※**階調**…色合いや明るさの濃淡の変化のこと。鉛筆で描く場合、紙の白から鉛筆の黒までのグレーの調子の移り変わりを指します。
※**描写**…ものの状態、形状、心に感じたことを、写し表すこと。

「クロッキー」はデッサンの中の1つの分野です

デッサンでは左ページの「4つの工程」が繰り返され、納得のいくまで追求されていきます。ものを素早く描くクロッキーでは時間制限があるために、描き慣れた画家でも、5分以下の制作の場合では、3「比べる」と4「直す」の作業を省いていきます。生き生きした人物のポーズを短い時間で一息につかむのが、クロッキーの面白さです。短時間ならではの動きのあるポーズを描けるのも魅力です。スポーツの激しい動きだったり、ダンスシーンの華麗なステップだったり……、描きたいものが瞬時にとらえられたら、イラストや絵画表現の幅や可能性が大きく広がるでしょう。

本書では、10分、5分、2分、1分と徐々に時間を短くしたクロッキー作品を解説していきます。10分と5分の作品では、3「比べる」と4「直す」の作業に注目してください。描く前のものを「観る」方法、「比べる」や「直す」作業のために必要な人物の骨格や筋肉、画面空間をとらえるための基礎知識をていねいに解説していますので、実際に描く際のヒントにしてください。

私たちが素晴らしいクロッキーの世界を案内します

そして最も重要なのが、2「描く」方法です。鉛筆の基本的な持ち方、具体的な人物の顔、体、服の描き方、クロッキーの描き進め方などをふんだんに紹介します。やみくもに短時間で描いても「目標」となる完成イメージがなければ、どのように何を目指せばいいのかわからなくなってしまいます。3人の画家の感性豊かな作品をお手本として、第一歩を踏み出してみましょう。

上田耕造

広田稔

岡田高弘

目次

デッサンは、コピーではない!

デッサンするとき、画家の頭の中では… 4つのことがぐるぐる繰り返されています …… 2

はじめに …… 6

第1章 さあ、クロッキーを始めましょう

ヌード・着衣を10分、5分、2分、1分で描く基本 …… 7

広田稔 ひと言で表すと、クロッキーとは …… 8
上田耕造 ズバリッ! クロッキーとは …… 10
岡田高弘 端的に言うと、クロッキーとは …… 12
描く前に意識したい3つのポイント …… 14
描くときの鉛筆の持ち方や使い方 …… 16
描くとき、紙から鉛筆を離さない …… 18
顔の描き方 …… 20
左向きの顔を描く……… 20　右向きの顔を描く……… 22

ヌードの描き方 …… 24
立ちポーズを描く……… 24　座りポーズを描く……… 26

着衣の描き方(1) キャミソールドレス姿を描く …… 28
着衣の描き方(2) ワンピースドレス姿を描く …… 36
人体のとらえ方は「軸」と「構造」 …… 42
まずは、大きな骨格と体重のかけ方、そしてねじれをとらえる……… 43
次は、「小さな箱」と「大きな外箱」……… 44

後ろ姿も同様に、「軸」と「構造」 …… 46
まずは、ナナメ前と同様に、大きな骨格と体重のかけ方、そしてねじれをとらえる……… 47
後ろ姿も、「小さな箱」と「大きな外箱」……… 48

使用する画材道具 …… 50

第2章 人体をとらえて描く13のポイント

人体をとらえる8つのポイント＋描くべき部位の5つのポイント …… 51

人体をとらえる8つのポイント …… 52
1 軸でとらえる……… 52
2 塊(かたまり)をブロックでとらえる……… 56
3 明暗でとらえる(1)…5つの調子……… 58
4 明暗でとらえる(2)…稜線を生かす……… 60
5 明暗でとらえる(3)…多面体で考える……… 62
6 ムーヴマンをとらえる…動きを大きな流れでつかむ……… 64

7 すき間の形でとらえる…ネガとポジの切り替え ……… 67
8 三角形でとらえる… 画面へ上手く納める ……… 68

描くべき部位の5つのポイント ……… 70

1 アゴ、首、耳の関係を見る ……… 70
2 顔と手の表情を見る ……… 71
3 腰と軸脚の関係を見る ……… 72
4 筋肉の形状を見る…筋肉が伸びる、筋肉に力が入る、筋肉がねじれる …… 73
5 体表に現れる筋肉と骨格を見る ……… 74
1～5のまとめ 1枚のクロッキーに見る5つのポイント ……… 75

強調、省略して部位を描く ……… 76

第3章

三人三様のクロッキー制作現場より ……… 77

広田稔 が描くクロッキーの「技」 ……… 78

10分クロッキーとは ……… 78　5分クロッキーとは ……… 88
2分クロッキーとは ……… 92　1分クロッキーとは ……… 98

上田耕造 が描くクロッキーの「術」 ……… 102

10分クロッキーとは ……… 102　5分クロッキーとは ……… 110
2分クロッキーとは ……… 114　1分クロッキーとは ……… 120

岡田高弘 が描くクロッキーの「巧」 ……… 124

10分クロッキーとは ……… 124　5分クロッキーとは ……… 130
2分クロッキーとは ……… 134　1分クロッキーとは ……… 138

街角クロッキーのススメ ……… 142

第4章

クロッキーで作品づくり ……… 143

カラークロッキーの基本 明るい部分に固有色、陰の部分は自由色 …… 144
広田稔が描くカラークロッキー ……… 146
上田耕造が描くカラークロッキー ……… 148
岡田高弘が描くカラークロッキー ……… 150
カラークロッキーの画材道具 パステルの場合 ……… 152
ムービングクロッキーに挑戦 ……… 154
制作環境について ……… 158
カメラレンズの落とし穴と、
写真資料を使って描くときの注意点 ……… 160
作家紹介 ……… 162

はじめに

本書の特徴

●掲載されているクロッキー作例のほとんどは、3人の画家が本書のために描き下ろした未発表の作品から、厳選して構成したものです。

●制作プロセスに関しても膨大な写真の中から制作に必要な重要ポイントを選び、解説を加えています。

●ヌードのクロッキーは、人体の構造をつかむ練習のために、10分、5分、2分、1分ポーズの4タイプの作品を取り上げています。

●コスチューム(着衣)は「キャミソールドレス」と「ワンピースドレス」の2種類の特徴を、10分、5分、2分の3タイプで描き分けています。

●目鼻口といった部分の表現よりも体全体の動きと形が重要です。細部については、20ページで紹介する顔の描き方や第3章の制作現場の実践的な例を参考にしてください。

制作時間について

●クロッキーの練習は時間制限という負荷をつけることに意味があります。粘り強く、繰り返し経験を積むことが大切です。間に合わないからといって時間延長して描くのは本書の趣旨から離れてしまいます。ぜひとも挑戦する気持ちで望んで下さい。

●第3章の作家別「三人三様のクロッキー制作現場より」では、ページを追うごとに10分、5分、2分、1分と制作時間を絞ったクロッキーの実践プロセスを紹介しています。練習方法は自由ですので、肩の力を抜いて1分クロッキーから始めて、徐々に制作時間を長くしていってもよいでしょう。

掲載されているクロッキーのサイズについて

●本書で大きさの記載を省いている作品の用紙サイズは50×32.5cmです。くわしい用紙サイズの解説やモデルさんと描く人の位置関係については、159ページの解説をご覧ください。

※**編集より**…修練を積んだプロの画家が描くスピードはとても速いので、初心者の皆さんが練習するときは表記した制作時間の「2倍」を目安にしてみましょう。10分なら20分、5分なら10分、2分なら4分か5分で描いてください。究極の1分クロッキーは、2倍の2分でも描き切れないかもしれませんが、ぜひとも挑戦してみてください。本書では20分ポーズのクロッキーはデッサンに近いため、解説用や参考作品として掲載しています。

本書の解説中の右、左、前、後という言い方は、基本的にモデルさんを主体にした体の右側や左側を指しています。

1 さあ、クロッキーを始めましょう

ヌード・着衣を10分、5分、2分、1分で描く基本

広田稔 ひと言で表すと、クロッキーとは…

5分クロッキー

2分クロッキー

1分クロッキー

○10分クロッキー
モデルの形態感だけでなく、顔や手の表情、皮膚やコスチュームの質感、量感なども表現可能な時間。線描だけでなく、調子の変化も追いかけることが可能です。
※**コスチューム**…モデルの着衣のことをコスチュームと呼ぶ。

○5分クロッキー
この時間くらいがデッサンとクロッキーの分水嶺（れい）（ものごとの分かれめのこと）ではないかと思っています。稜線を意識し、調子を入れて量感を表現することも可能。
※**稜線(りょうせん)**…面と面の境めにできる線のこと。14ページ参照。

○2分クロッキー
調子に頼らず、線描の表情やリズム、筆圧によって対象の形態や存在感を表現します。2分クロッキーくらいの時間から、自分が気がついていない無意識な部分が画面に大きく作用し、定着していくように思います。

○1分クロッキー
瞬時に感じ取った、対象のイメージやリズム感をそのまま線の抑揚に置き換えていく感覚です。時間は短いし、検証する余裕もないが、ある意味最もエモーショナルで、魅力ある作品ができるのではないかと思います。
※**エモーショナル**…emotional（英語）感情的、という意味。

一言でいうとクロッキーとは……言葉にするのはとても難しいですね。対象の人物が発する気のようなものを体で受け止め、線と調子に置き換えようとすることでしょうか。

第1章

上田耕造 ズバリッ！クロッキーとは…

○10分クロッキー
アタリを取り、構図を確認し、肌や髪、布など「質感」の違いを線描で描き分けていきます。稜線（りょうせん）を意識した陰（カゲ）をつけて、空間や立体感を強調することができます。

※**アタリ**…描き出しの目安に引く仮の印や線のこと。
※**質感**…見たり触ったりしてわかる、ものの表面の肌合いのこと。

観るほどに見えてくるもの（ディテール）もありますが、すぐに見えなくなってしまうもの（大まかな流れやうねり）もあります。クロッキーでは時間を短くしていき、眼の動きと手の動きを連動させることで最初に見えていた形を発見していくのだと思います。

○５分クロッキー
５分くらいから、クロッキー特有の「直描き」勝負ということが感じられます。引いた線や形に呼応するように、次の線をイメージしていきます。

○２分クロッキー
アタリを取る時間はないので、全体の中から最も強く訴えてくる部分から描き始めます。指先や顔など複雑な部分を、省略でなく、いかに単純化していくかを工夫します。

○１分クロッキー
ポーズの根幹となる形を見つけ、普段とは異なる描き順や大胆な取捨選択を行います。この作業と客観的な視点が同時進行しています。

第1章

岡田高弘 端的に言うと、クロッキーとは…

○10分クロッキー
前半の５分はグラフストーンを寝かせて、人体の大きな流れ（ムーヴマン）をとらえ、大きな全体像を把握しながらグレーで大まかな陰の形を置きます。後半５分で「比較・検討」から「修正」の仕事に切り替えます。

※グラフストーン…全部が黒鉛の芯でできている鉛筆。50ページ参照。

「絵を描く」行為の中で、制作時間を前もって決めてから行うのは、唯一「クロッキー」だけです。デッサンは足し算の仕事で、描写していく密度はある程度時間に比例しますが、発見がある限り「終わり」はありません。クロッキーは引き算の仕事です。無駄な要素を削ぎ落とし、最小限の要素で描くものの印象をとらえることに意味があります。

5分クロッキー

2分クロッキー

1分クロッキー

○5分クロッキー
描き始めはあくまでも仮の決定なので、「比較・検討」が重要になります。「修正」の仕事は線を使い、強く印象に残る部分をピンポイントで描写していきます。

○2分クロッキー
アタリを省いて直接、線描で形を決めていきます。印象を強く表現するために必要なポイントを抽出しています。

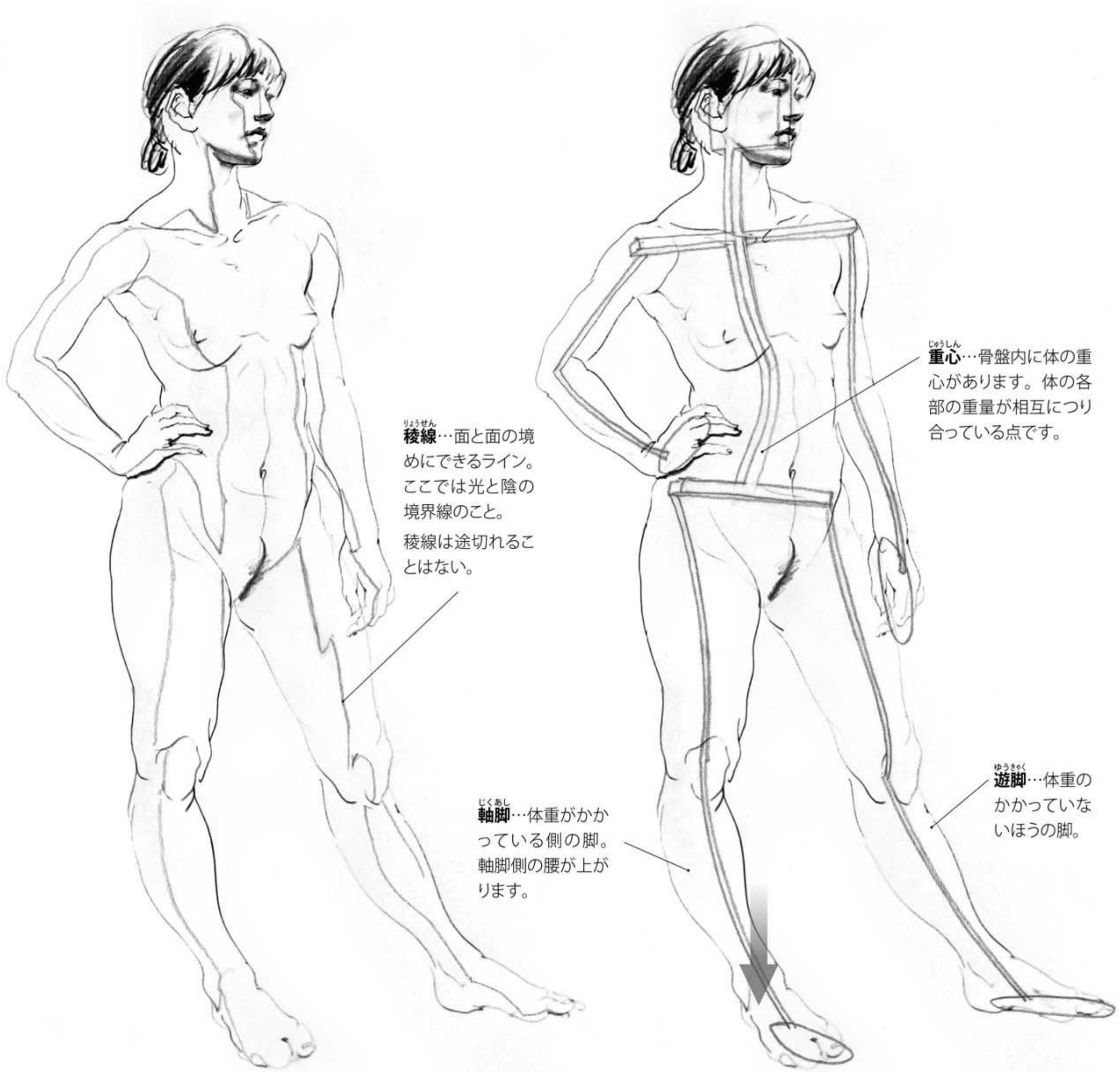
○1分クロッキー
自分の中でも最も短い制作時間です。習作というとらえ方ではなく、省略表現を伴うドローイング（線描が主体となった作品）として成立を目指します。

第1章
描く前に意識したい3つのポイント

1 目の高さ

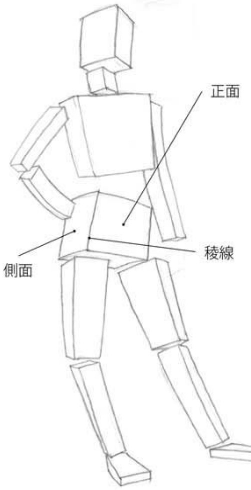
まず、モデルに対して自分の目の高さを確認しておきましょう。ここを中心にアオリとフカンの水平断面が意識できます。
目の高さより上は、見上げた形の「アオリ」、目の高さより下は、見下ろした形の「フカン」、になります。

モデルさんがポーズを取っています。描き始めにはどこから観ますか？ どんな場合でも、眼に見えることだけにとらわれないでください。まずは、そのポーズの持つ大きな構造を把握したいものです。



②光の方向

どの方向から光が当たっているのかを確認します。
ものに光が当たると陰影ができます。光と陰の境界にできる稜線と光の方向をとらえることで、立体感を表現しやすくなります。



体の正面、側面の向きをとらえるため、各パーツを箱として考えてみましょう。

③組み立て(構造)

大きな骨格と重心をイメージして見ます。背骨と軸脚(体重のかかっているほうの脚)、腰と肩の傾きなどの大きな組み立てをつかみます。コンストラクション(construction 組み立てという意味)とも呼ばれます。

左右の対になる部分をつないでみると、傾きの変化が把握できます。

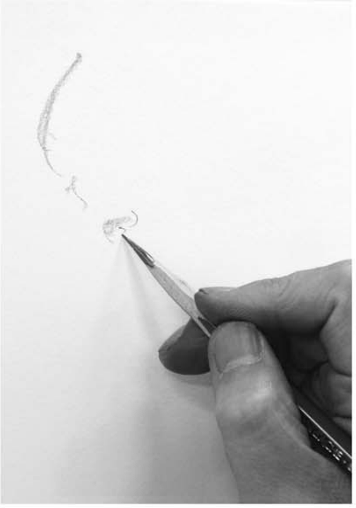
第1章

描くときの鉛筆の持ち方や使い方

実際にクロッキーを描くときの鉛筆の持ち方を、作例の制作過程を追って見ていきましょう。すべて黒鉛の芯でできている鉛筆型の「グラフストーン」や、四角い「グラフキューブ」などの描画材料を、好みに応じて使ってみましょう。

※**量感**…実際に空間の中に存在するかのように絵画などで表現される、重さや量のこと。

鉛筆の場合



1 細部を描くときは鉛筆を立てて、表情をコントロールするように細く繊細な線を引きます。

2 大づかみな流れを追うときは、鉛筆を寝かせて使います。太めでニュアンスを持った線が生まれます。

3 鉛筆を寝かせて使うと、対象の表情に沿って抑揚をつけることができます。

4 鉛筆の腹を使い、素早く大きな面積を塗ります。

抑揚のある片ぼかしの線

5 筆圧を変えることにより、線描のみでも位置や量感を表すことができます。

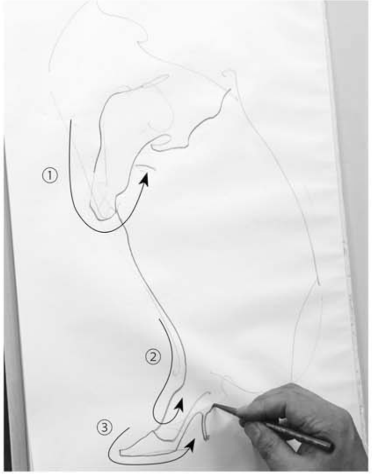
キャミソールドレス 2分クロッキー
広田稔

グラフストーンとグラフキューブの場合

画材全体が「芯」でできているため、芯鉛筆と呼ばれることもあります。画材の紹介は50ページを参照してください。

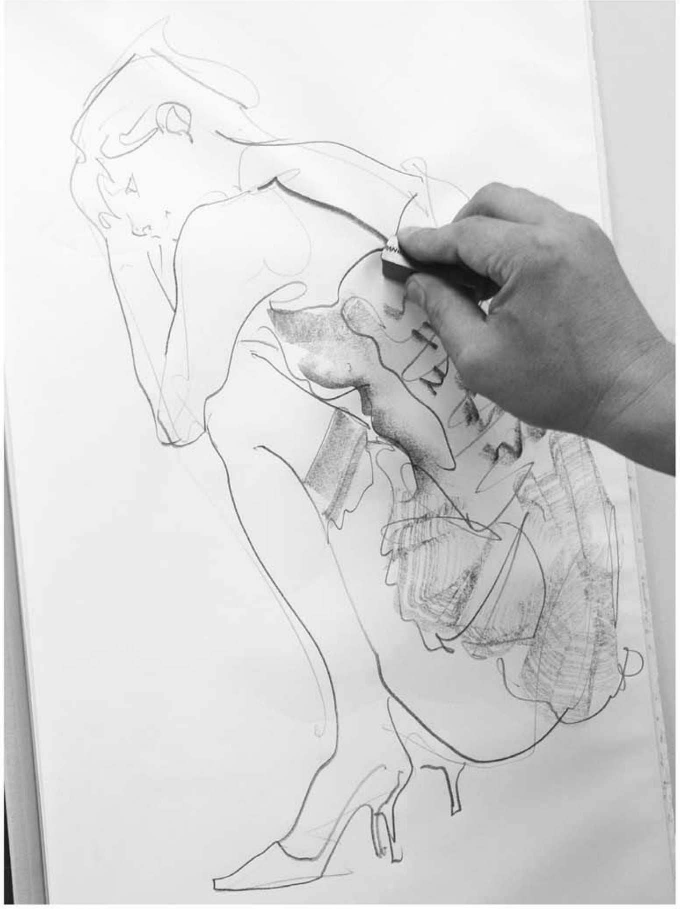
3 大きな流れをとらえたら、構造を伴う関節の形（尺骨 しゃっこつ）はグラフストーンを立てた短い曲線でとらえます。

4 人体を表す張りのある線とドレスのふんわりとした感じを表す線との違いに注目してください。スピード感や筆圧に差をつけています。



1 アタリを取ったら、緩急のリズムを大切に一気に線を引いていきます。グラフストーンを立て、滑らせるように滑らかに長い曲線を描きます。

2 手を画面から浮かせることで、自由度の高いスピードのある線を引くことができます。

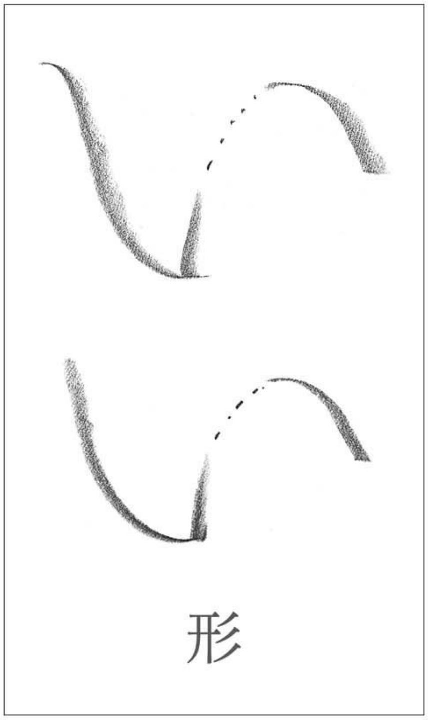


5 グラフキューブで肩ヒモの実体感を一筆でグイッと描き、肩の量感も一緒に表現しています。ドレスの質感表現にもキューブを寝かせた柔らかい調子を使っています。

キャミソールドレス 2分クロッキー　上田耕造

第1章

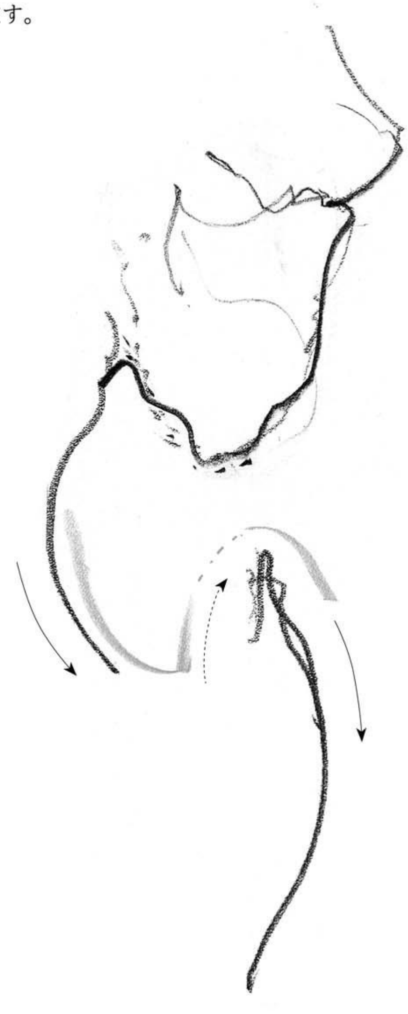
描くとき、紙から鉛筆を離さない

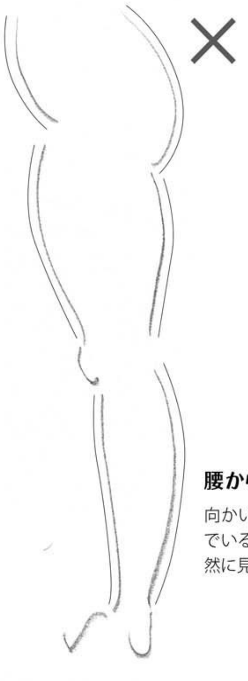


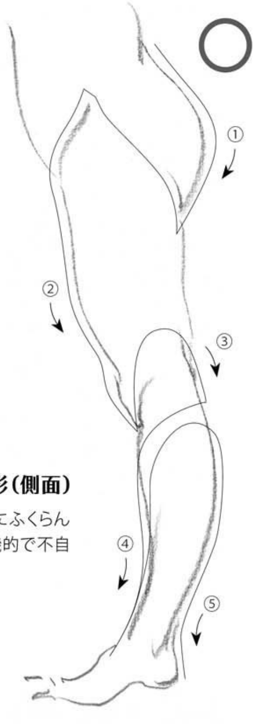
「い」の字で描こう

人の体を描くとき、対を成す形の関係性を追っていくと、自然な形をつかむことができます。そのためには運筆が重要となります。ひらがなの「い」の字のような連続した線をイメージして運筆する方法を紹介しましょう。短時間で描くためには、なるべく紙から鉛筆を離さずに、体の立体的な形を「交互に」描いていきます。

字を書くときの、「離れているのに、流れがつながっている線」のバランスを思い描くとよいでしょう。







腰から脚の形(側面)

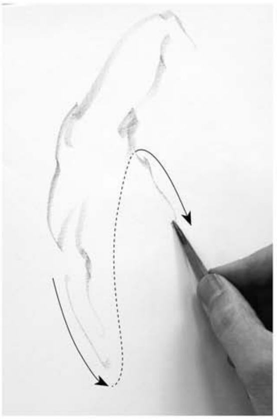
向かい合わせにふくらんでいると、無機的で不自然に見えます。

見えないところで体をとらえる線はつながっています。筋肉の張りを表す線は、互い違いに引くと自然な形に見えます。

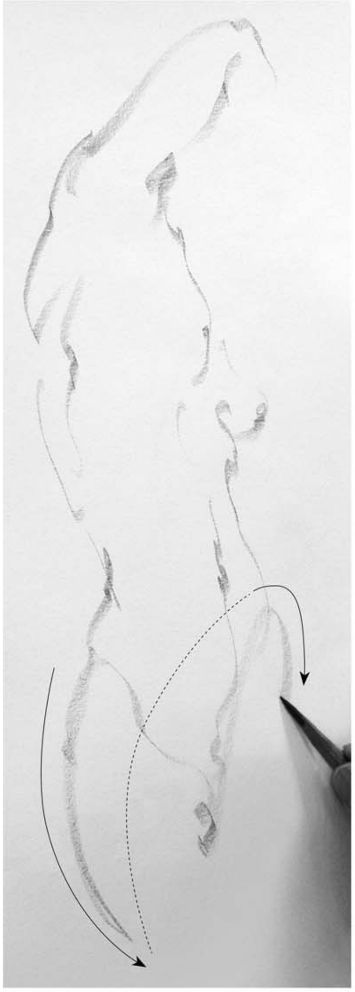
「いい形」は「いい線」から生まれる

クロッキーの制作から「いい形」の運筆を生かした作例を紹介します。

1 上げている右腕から肩にかけて線を引いていきます。



2 背中のラインを描いたら、見えない裏側の形を探りながら胸部を描き進めます。



3 右の太ももに形をとらえ、左側の腰部分へと運筆します。

点線部分は「目で追っている形」です。運筆と「観る」目の動きは連動しているのです。

4 完成作品。※制作プロセスは101ページ参照。

ヌード１分クロッキー　広田稔

第1章

顔の描き方 左向きの顔を描く

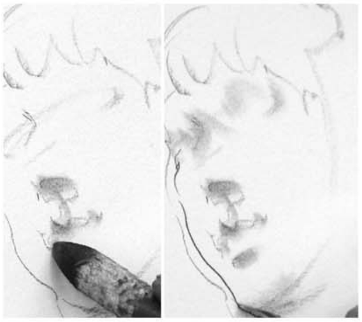
クロッキーの実例から顔の描き方に焦点を当てて、描き方のポイントを紹介します。描かれることの多いナナメ向きの作例を中心に、10分と5分の作例を解説していきます。

※**擦筆**…さっぴつは紙などを巻き固めてつくった鉛筆型のデッサン用具。50ページ参照。

※**反射光**…陰の中にできる明るさのこと。周りに当たった光が照り返されてできる。

ナナメ顔の場合

1 10分ポーズの描き出しでは、鉛筆を寝かせた線で大きなアタリをつけます。



2 3 擦筆で鼻の下面、上唇、眼のくぼみなど、下を向いた面をこすって陰を表現し、輪郭を引き出します。

4 鼻の穴、唇の形を線描で引き出します。

5 丸い眼球の存在を意識し、擦筆で調子をつけます。見えている部分だけでなく、隠れている眼の部分もとらえています。

6 下を向いた部分に調子がついて、立体的に見えています。

7 アタリ線をきっかけに、耳の形を描いていきます。

8 奥にある髪の毛の黒さを入れて、アゴの下面の反射光を引き出しています。

9 指先で鉛筆の粉をのばし、ホオの丸みを出します。

10 画面全体のバランスを確認します。

11 瞳を描き、顔に表情を与えます。

12 鉛筆表現のバリエーションに注目してください。

完成(部分)　ワンピースドレス10分クロッキー　広田稔

ヨコ顔の場合

抑揚のある線で、眼や鼻、ホオとの距離や出っ張りをとらえます。

1 線の起伏で、顔面の立体感を表現しています。

2 顔を描いたら、対になる後頭部を描きます。

3 指先で陰の調子をつけて、頭部の量感を出します。

4 結んでいる髪の毛の方向性によって、頭部の量感を表しています。

制作途中(部分)　ヌード　10分クロッキー　広田稔 ※8ページ参照。

右向きの顔を描く

ヨコ顔に近いナナメ顔の場合

やや高いところから見下ろしたフカンの顔をとらえます。

1 10分ポーズの描き出しでは、鉛筆を寝かせた線で大きなアタリをつけます。

2 目、鼻、口も球体に沿って描きます。

3 擦筆で鼻に陰をつけ、立体的に表します。

4 下唇とアゴの重なりを描いて奥行きを表現します。

5 引き締まった口元の立体感を出すために、陰をつけています。

6 頭部の側面に沿った髪の毛の流れを、鉛筆を寝かせた強い線でとらえます。

7 結んだ髪の流れを描くことで、頭部のひねりを表現しています。

8 奥側の髪の暗さを利用して、口元からアゴへの立体感を表しています。

9 首の輪郭を強く、次第に弱くすることによって、髪の束のボリュームを出しています。

10 後頭部とバランスを取るように、前髪の線を加えています。

制作途中(部分) ワンピースドレス
5分クロッキー 広田稔

比較的正面に近いナナメ顔の場合

1 アゴ、鼻、上唇など、下を向いた面を早めにとらえています。

2 下向きの面によって作者が見上げて描いているということが、表現されます。

3 目の位置にも鉛筆を寝かせて引いた線で、アタリをつけます。

4 鼻や口元などをシャープな線で描き起こします。

制作途中(部分) キャミソールドレス 5分クロッキー 広田稔

第1章 ヌードの描き方 立ちポーズを描く

正面の場合

次に全身の描き方を見ていきましょう。ヌードの5分と10分のポーズです。

1 全身のアタリをつけ、仕上がりのイメージをつかんでいます。実際には見えない背面へつながる形も探っています。

2 ヒジからつま先まで、息の長い線を一気に引きます。

3 ヒジに添えた手を描いて、体の立体感を表現します。

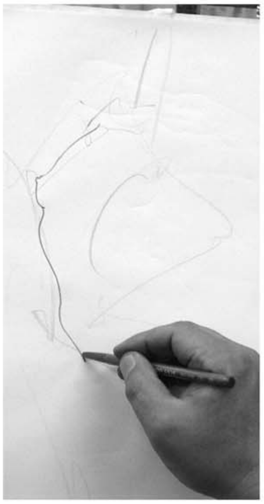
4 先に引いた反対側の輪郭線を意識しながら、体の左側の線を入れています。

5 アタリ線を手掛かりに、対になる部分を確認しながら線描を進めます。

6 立体表現に必要な最小限の調子を入れます。グラフストーン（芯鉛筆）を使用。

完成　5分クロッキー 上田耕造

ナナメの場合

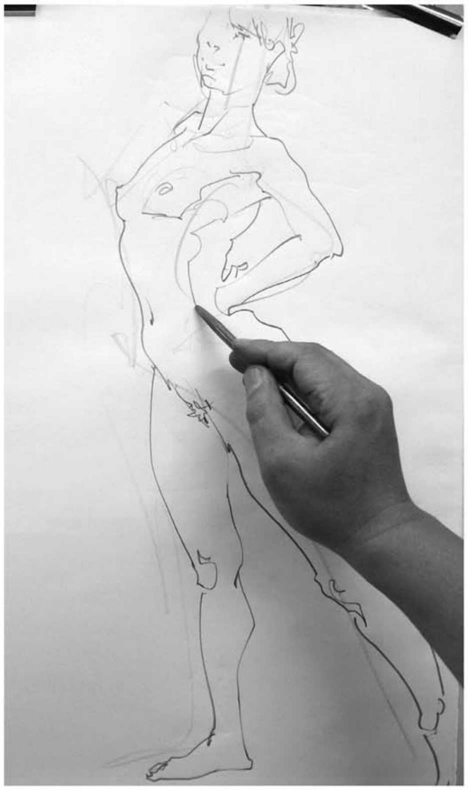


1 アタリを取ったら、張りのある前の面の輪郭線を伸びやかに引き下ろします。

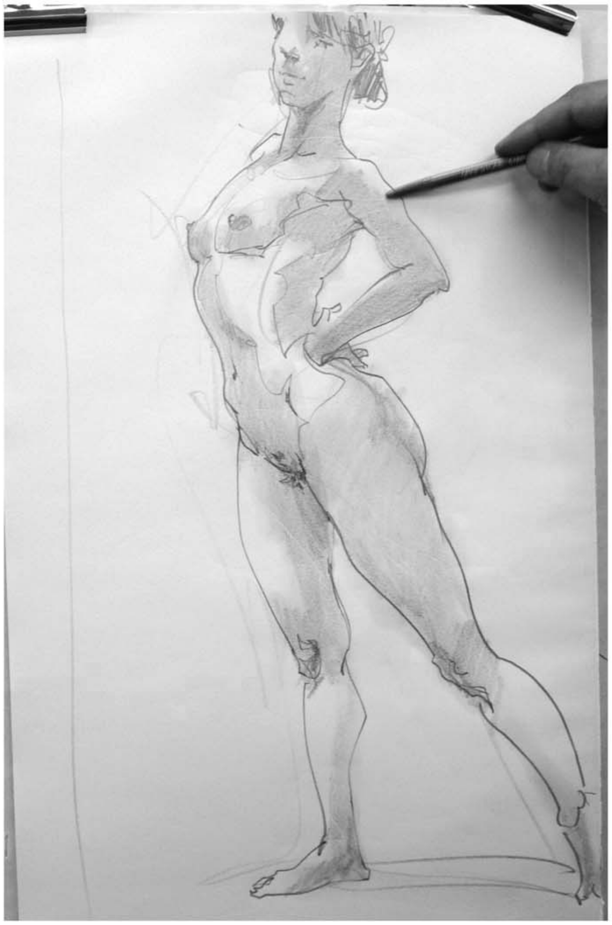
2 胸の形に呼応したヒジの形とすき間の形を勢いよく描きます。

3 反っている胸の張りと弓なりに連動した脚の形をとらえています。

4 軸脚となる右脚を描き、頭部の形を探ります。



5 前の面と側面を分ける、体幹（たいかん 胴体部分）に沿った稜線をとらえています。



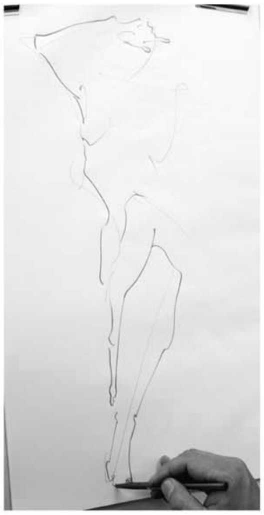
6 量感を引き出すために、陰の部分はグラフストーンを寝かせた調子で塗っています。

制作途中　ヌード　10分クロッキー　上田耕造

座りポーズを描く ▌脚を組んで、手を上げている場合

1 アタリを取って、ポーズの特徴をイメージします。

2 動きの大きい側からリズミカルな線で描き始めます。



3 ヒザから下の飛び出した脚の形をとらえていきます。

4 画面の左側を受ける形として、右側を描きます。

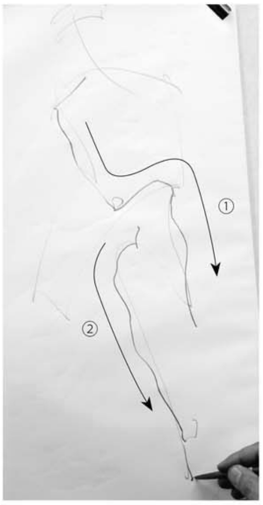
5 指とぶつかっている髪の毛の線で、頭部の存在感を表しています。

6 右腕の向きに呼応した床面の影を入れ、画面のバランスを取っています。

完成　10分クロッキー　上田耕造

立体を表す影を選んで描き入れています。

脚を組んで、手を下げている場合



1 ひねったポーズを表すポイントを選んで、アタリを取ります。

2 ヒジとヒザの立体的な重なりを表す形から描き始めます。

3 肩から腰、腰から尻にかけて引いた線の筆圧の差に注目してください。

4 体の右側に使ったダイナミックな線に対して、シンプルな左側の形をとらえています。

5 一見、左脚のふくらはぎを描いているようですが…

6 奥に引いた右足の先を描くための輪郭線でした。上半身を大きく塗ることで、組んだ両足が手前に出る効果をねらっています。

完成　５分クロッキー　上田耕造

第1章

着衣の描き方(1) キャミソールドレス姿を描く

広田稔の場合 その1

ここからは10分、5分、2分のポーズを、衣服表現に注目して解説します。

1 服の質感や表情に対応した線で描き分けます。

2 ふわっとしたスカート部分にナナメ線で調子をつけておきます。腕の稜線を引いて、人体と服の差を出します。

3 二の腕の際から腰、スカートの裾にかけての暗い部分は、筆圧を変えて描いていきます。

4 バスト下部分の服の暗さによって、明るい腕の形を引き出しています。

5 バストの稜線と服の模様を描き、胴体の丸さを表現します。

6 体を表現する線と服を表現する線の違いに注目してください。

完成　10分クロッキー

その2

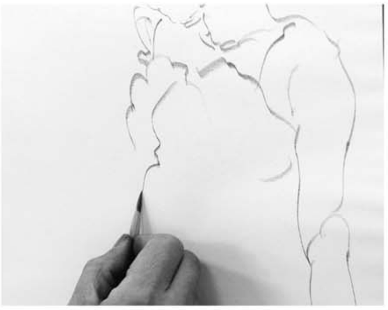
1 スカートの裾を強い線で描き、脚に沿ってできる陰影や立体感をとらえています。

※**ストローク**…関節を支点とした円運動のこと。その運動によって引かれた線を指す。

2 ポーズの動きを示すストロークによって、上半身と下半身の服の表情を描き分けます。 完成　5分クロッキー

その3

1 服に現れた正中線をとらえ、胸から腹部にかけての凹凸を表現しています。



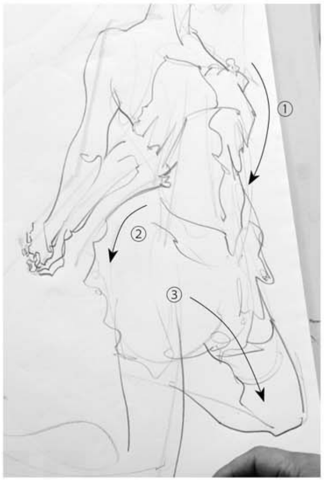
2 腹部に対応した、腰から広がる背面の輪郭を引いています。

3 張りのある人体と動きによって変化するコスチュームを表す線の性質の違いを参考にしてください。 完成　2分クロッキー

上田耕造の場合 その1

1 目立つ形を選んで、完成をイメージできるアタリを取ります。

2 このポーズを特徴づける「後ろに引いた腕」と「張った胸」の緊張した形から描き始めます。



3 体の張り出した前後のリズムをとらえます。

4 太ももの黒いベルトのカーブによって、脚の向きが表現されます。

5 バストの下の面を意識したストロークを入れます。

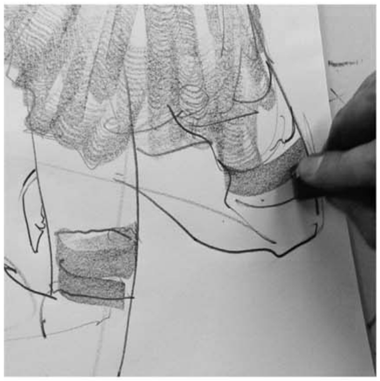
6 線描によって全体を描き終えた段階です（ここまで約５分）。

7 カッターで刻みを入れたグラフキューブで、スカートの質感と量感を表現します。

※**グラフキューブ**…全体が黒鉛でできた四角い画材。50ページ参照。

8 同じ方法で布の張り、テンション（tension 緊張、引っ張る力のことを指す）を表します。

9 表面の明暗を強調することによって、テカリを表現します。



10 キューブの先を使って、黒い帯状のベルトを一筆で描きます。

11 脚の丸みに沿って網タイツの線を重ねます。刻みを入れたグラフキューブを使うと、均一な曲線が容易に描けます。

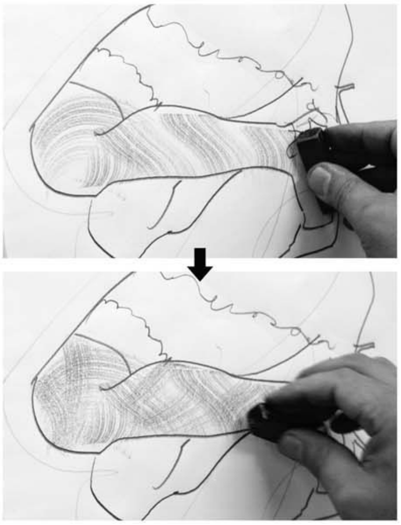
12 左腕と背中の間を描かないことによって、背中の空間を表現しています。ビニールレザーの重たいハイコントラストな質感は、グラフキューブやパステルで描くのに向いていると思います。

完成　キャミソールドレス　10分クロッキー

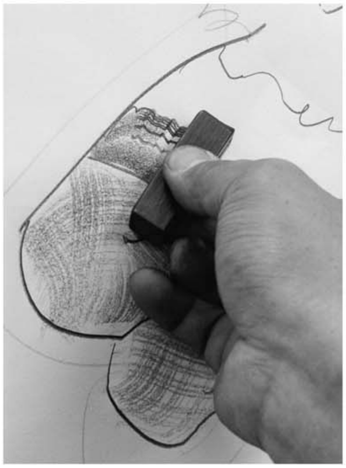
上田耕造の場合 その2

手早く表す服の質感

グラフキューブ（50ページ参照）



網タイツ…刻みを入れたグラフキューブを脚の形に沿って交差させ、網タイツを描いていきます。



タイツのベルト部分のレース模様をギザギザで表現します。

レースのスカート…軽やかなスカートは、波打った線で描きます。

キャミソール…ビニールレザーの質感は、白黒のコントラストを上げて表します。

髪の毛を塗らないことで、服に焦点を当てています。　完成　5分クロッキー

その3

1 ヒジを曲げたポーズの特徴的な形から描き始めているので、この時点では頭を描いていません。スカートも、輪郭と前に出した左脚を強調するタテ方向のシワだけでとらえています。

2 左右の関節のジグザグな並びによる立ちポーズです。 制作途中　2分クロッキー

その4

1 体に巻きつく服を螺旋（らせん）運動でとらえます。

2 胸と腰の向きの違いと背中の反りを、カーブによって表現しています。

3 線描ができた段階。

4 腰から上の服を黒く塗って、突き出された臀部（でんぶ）を表現します。横方向に太い線を入れます。

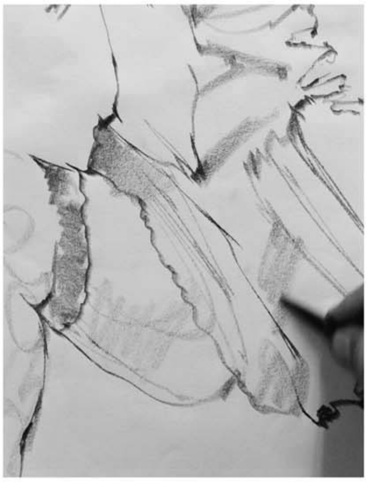
5 白と黒のバランスを取って仕上げます。

制作途中　2分クロッキー

岡田高弘の場合 その1

「クロッキー」は、モデルとのコラボレーションによって生まれる作品であるということが言えます。モデルの感性から発信されたポーズを作者の感性が受け止め、それを表現します。着用する服（コスチューム）によって変化する、モデルの表情や雰囲気を描き出すことも楽しみたいものです。

1 輪郭線を引くと同時に服の質感を表現します。胴体の右側は張りのある線、左側に繊細なシワを描いていきます。



2 手前に出た右脚と奥に引いた左脚の、動きに沿ったスカートのシワの流れ、陰影をとらえます。胸部のレザー風の硬質な表情と柔らかいスカートの表情を描き分けます。

3 体と髪の毛、服の質感を、線と調子の使い方によって描き分けています。

制作途中　10分クロッキー

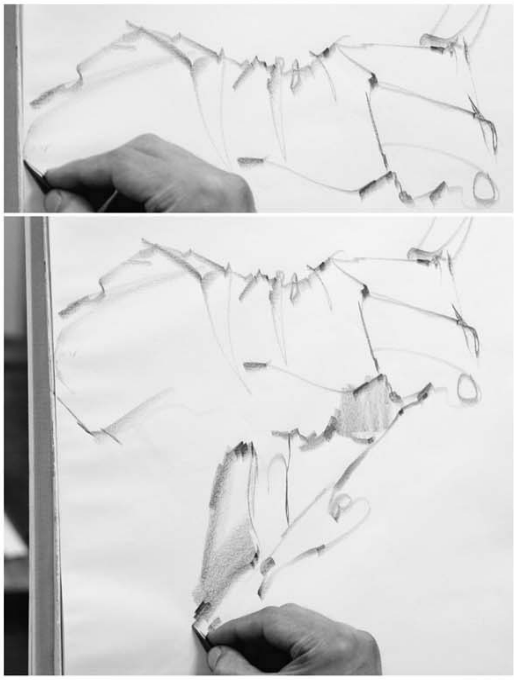
その2

1 ヨコ顔や髪の毛の流れ、背中から前の面に向かって引かれた肩ひも、服のシワなどが線の強弱で表現されています。

2 脇の陰を塗ることで、背中の立体感、体のひねりと量感が表現されています。

完成　5分クロッキー

その3



1 胸の伸びた線と背中の縮んだ線の違いで体の反りを描いています。

2 体幹の反りに焦点を当てて表現するために、可能な限りの省略が行われた作品です。

制作途中　2分クロッキー

第1章

着衣の描き方(2) ワンピースドレス姿を描く

広田稔の場合 その1

モデルの着衣は性格の異なるものを2種類用意しました。上半身にぴったりとフィットして体のラインを強調する黒いキャミソールドレスに対して、白いワンピースはウエストを絞るだけで全体的にふわっと体と空気を包んでいるような印象の服です。丸みのある袖、二重になった裾など、優美さを持ったコスチュームです。

1 鉛筆を寝かせて、柔らかな質感を伴った線描で描いていきます。

2 擦筆と鉛筆によって、髪や肌と服の表情の差を描いていきます。

3 服の柔らかい調子をつけることで、人体との質感の違いを表現しています。

4 服には全体にシワがあります。体の部分との境めから描き始めると、両者の関係がとらえやすくなります。

完成 10分クロッキー

その2

1 裾の部分を強調することで、立体的なコスチュームが表現されます。

2 袖のボリュームを出すために、柔らかな陰をつけています。

3 張りのある腕の形と飛び出したヒジを描き、軽やかなワンピースの質感を引き出しています。　完成　5分クロッキー

その3

1 水平に掲げた腕に対し、重さに任せて下に流れる布のヒダを描き分けています。

2 軽やかなタッチで布の質感を表現します。

3 背中側の絞り込まれた布を描き、腰の量感を引き出しています。

4 一つひとつのシワを追うのではなく、大きなリズムをとらえて服の軽やかさを表現しています。　完成　2分クロッキー

上田耕造の場合 その1

1 ポーズの特徴である突き出した腰から描き始め、服のフリルの部分へ進めます。

2 フリルのヒダは、裾の線を描いてから垂直線を描き加えます。

3 袖のボリューム感は、丸みを帯びたシワで表現します。

4 重さに任せた布の線は、スピード感を持って引き降ろします

5 スカートと同様に垂直に垂れ下がった髪の毛の束も、画面にリズムを与えています。稜線に沿って現れる陰を強調して、立体感を持たせています。 完成 10分クロッキー

その2

1 胸の立体感を表すキャザーは稜線部分を強調することで、布の質感も同時に表現できます。

2 細やかな質感表現に対して、スカート側面の縫い目の線はスピード感のある直線で対比させます。

3 裾の曲線はスカートを立体的に見せるポイントです!

4 髪の毛の暗さでコスチュームの白さが表現されています。

完成(部分)　5分クロッキー

その3

1 胸のシワの曲線、バスト下のリボン、スカートの裾の曲線で、体のボリュームが表現されています。

2 服のシワの流れ、左手の指や左脚のひかがみ(ヒザの裏)の単純化された形を参考にしてください。

※完成は114ページ参照。

制作途中　2分クロッキー

岡田高弘の場合 その1

クロッキー表現において強弱のリズムは最も大切な要素の一つです。画面の中のリズムとは、明暗のコントラスト、線の強弱(筆圧の強弱)、線を引くスピードの幅、「強調」と「省略」の対比から生まれます。描くものの印象をより強く表現する演出の一つとして、私は特に「強調」と「省略」の対比を強く意識して描くようにに心がけています。

1 肩や胸など対になるもので傾きをとらえ、アオリの上半身を表現します。

2 服の中央にあるリボンを描いて、体の傾きを表します。

3 胴体と腕のすき間の形をつかみながら、腕の内側のラインを決めていきます。

4 体の前面と側面を分ける稜線に近い「布のシワ」を基準に、ベルトの向きが変わっています。

5 最も印象的なリボンの形を基準に画面を組み立てています。

完成 10分クロッキー

その2

1 重なり合う線の関係性によって、位置を示す空間が生み出されます。

2 線の強弱の対比によって、前後関係を示す空間が生み出されます。

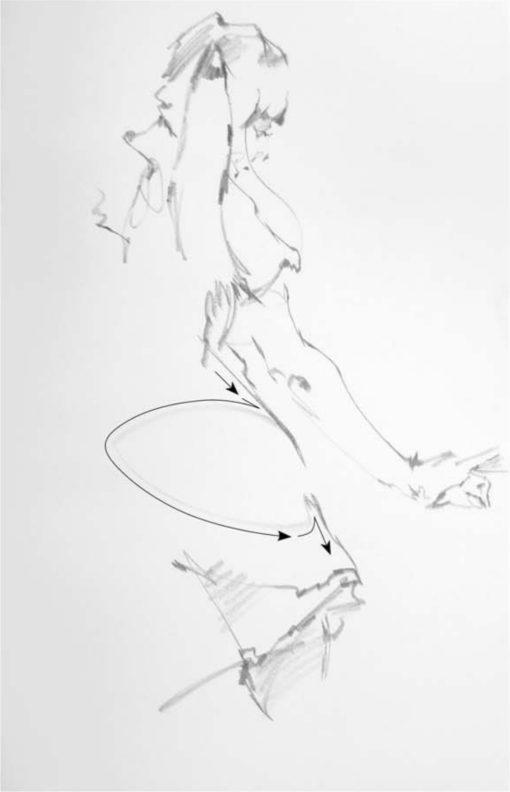
3 明暗の組み立てと最小限の線による表現で完成させた作品です。

完成　5分クロッキー

その3

1 腕の動きに伴う奥の袖の形の変化は、強弱をつけた線でとらえます。

2 腰に沿った服のラインが途切れているのは、なぜでしょうか？



3 片側の輪郭のみ形を描き、弓なりのムーヴマンを強調しています。腰のアウトラインはいったんお尻の稜線をとらえて輪郭線に戻っています。

完成　2分クロッキー

第1章

人体のとらえ方は「軸」と「構造」

ヌード　20分クロッキー　広田稔

左の作品をシルエットにして、人体の中の重さの大きな流れをタテ方向の軸で表してみました。これをムーヴマンと呼びます。

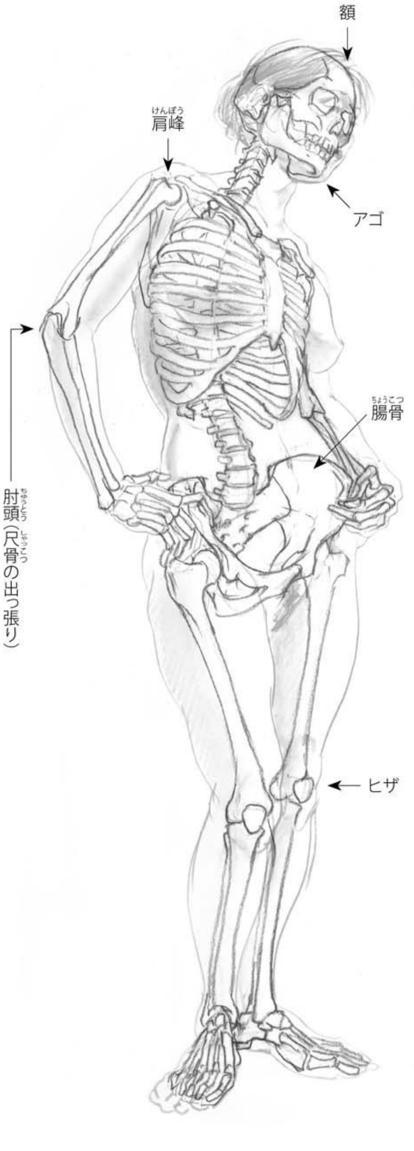
同じポーズを骨格にして、ヨコ方向の肩と腰の傾きを確認してみます。

まずは、大きな骨格と体重のかけ方、そしてねじれをとらえる

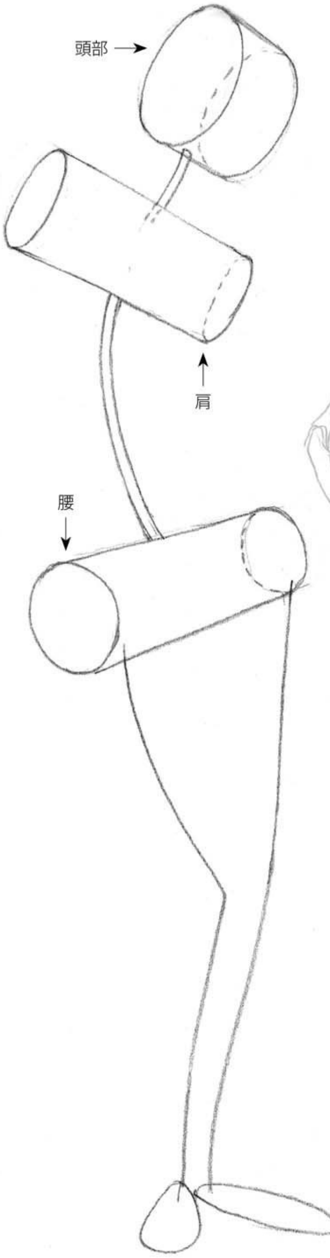
立っているモデルは、一見静止しているように見えます。しかし、ムーヴマンをとらえてみると、頭部から腰までの重さを脚で支えながら姿勢を保っていることがわかります。その「動きを理解する」ことから始めましょう。
このポーズでは左脚に体重がかかっているために、左腰が上がっています。これに対してバランスを取るために、右肩が上がっていることに気がつきます。

単純な形体に置き換えてみましょう

体表に現れる骨格のポイント



骨の出っ張りなど、体の表面で観察することのできる部分を目印にしてそれぞれの位置を確認します。



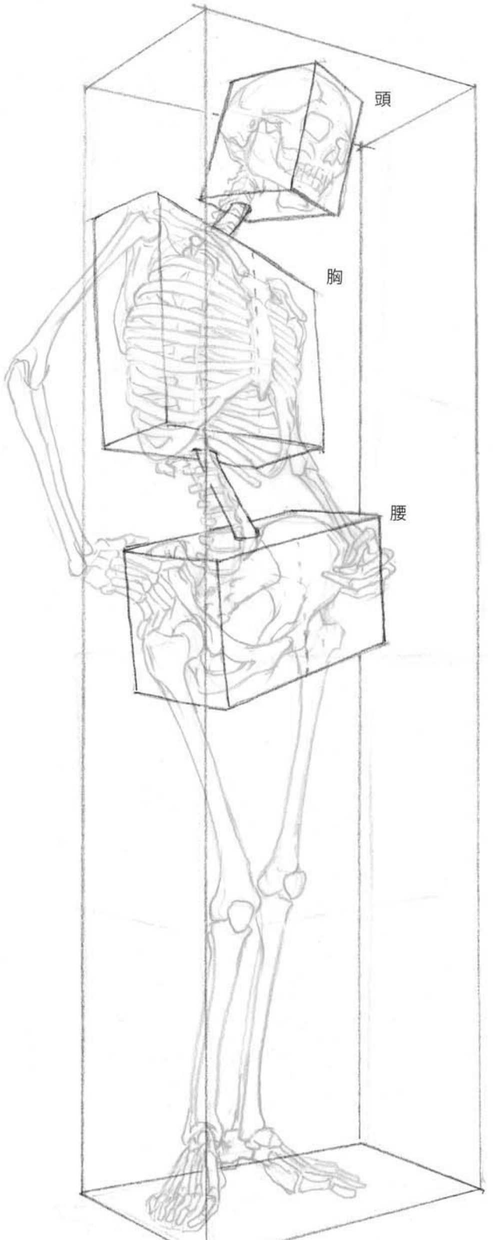
ヨコ軸は頭と肩と腰。体の傾きやねじれがわかりやすくなります。

骨格から読み取れる体幹（胴体部分）のねじれ

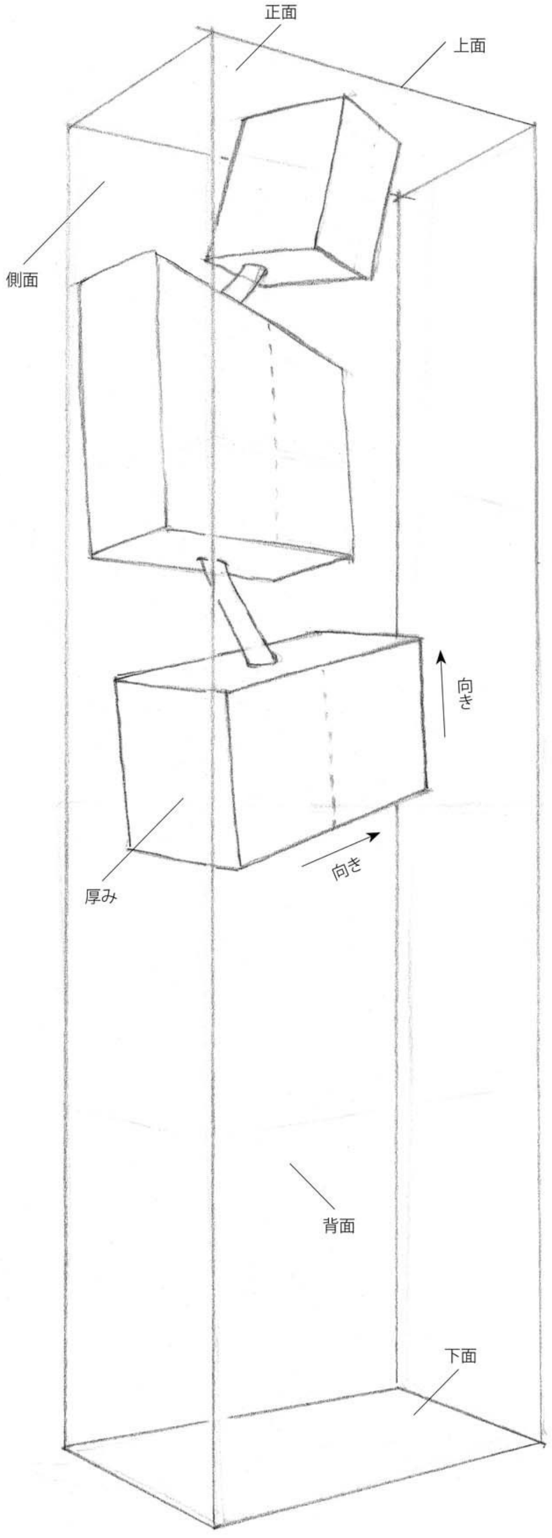
左の腰骨がやや前に出ていることがわかります。

次は、「小さな箱」と「大きな外箱」

人体の3つのかたまりを「小さな箱」に置き換えてみましょう。頭、胸、腰を箱型でとらえると、向きや厚みがつかみやすくなります。「大きな外箱」は、人体を包み込む空間です。



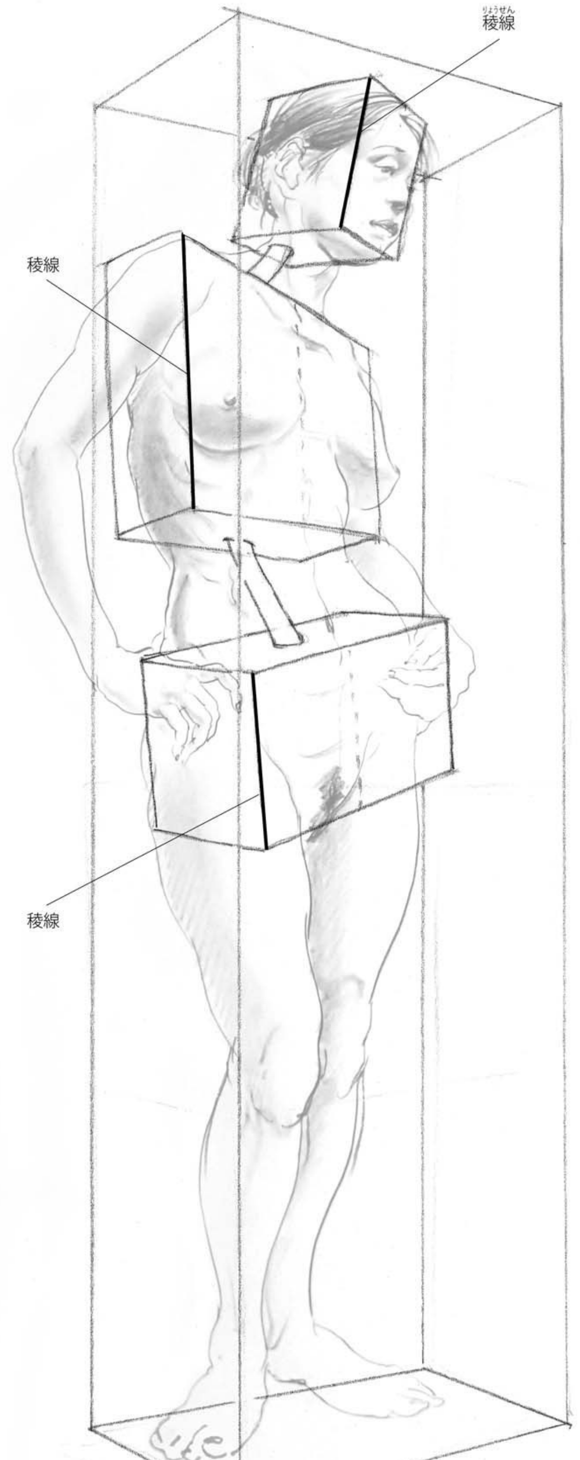
頭、胸、腰を箱型でとらえます。骨格にして、向きと厚みの関係を探ってみます。



「大きな箱」は、それぞれの小さい箱の向きの基準になります。

箱をイメージして稜線を見つけよう

箱型の面の変わりめを稜線といいます。人体の正面と側面の間の稜線を引いてみました。この線を意識することで、人体をより立体的に把握できるようになります。



箱型にしたときにできる単純な稜線をイメージしてみます。

実際にできる稜線は、直線ではなく曲面に沿って変化をしていることがわかります。ここでは光の当たっている正面と陰になる側面の境めに稜線があります。

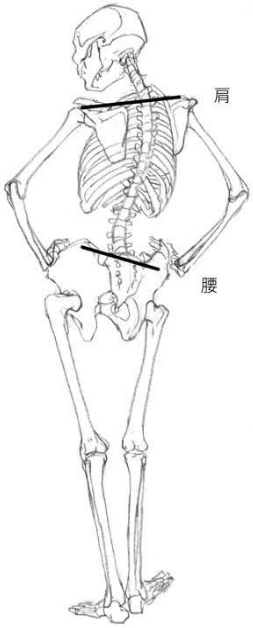
※**正中線**…人体の表面を左右対称に分ける線。頭と胴体の前面から背面の中央を真っ直ぐに一周している。

第1章

後ろ姿も同様に、「軸」と「構造」

ヌード　20分クロッキー　広田稔

左の作品をシルエットにして、人体の中の重さの大きな流れをタテ方向の軸で表してみました。これをムーヴマンと呼びます。

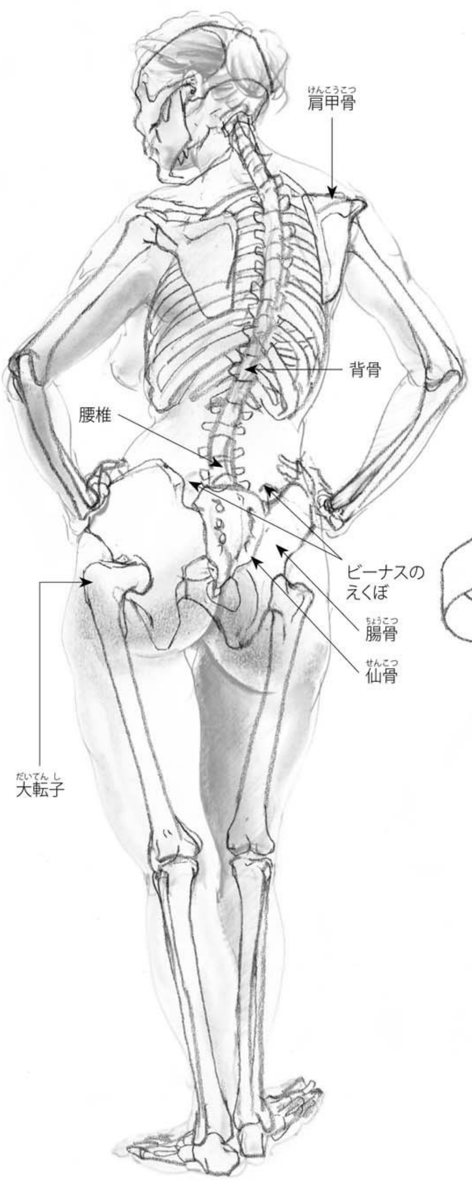


同じポーズを骨格にして、ヨコ方向の肩と腰の傾きを確認してみます。

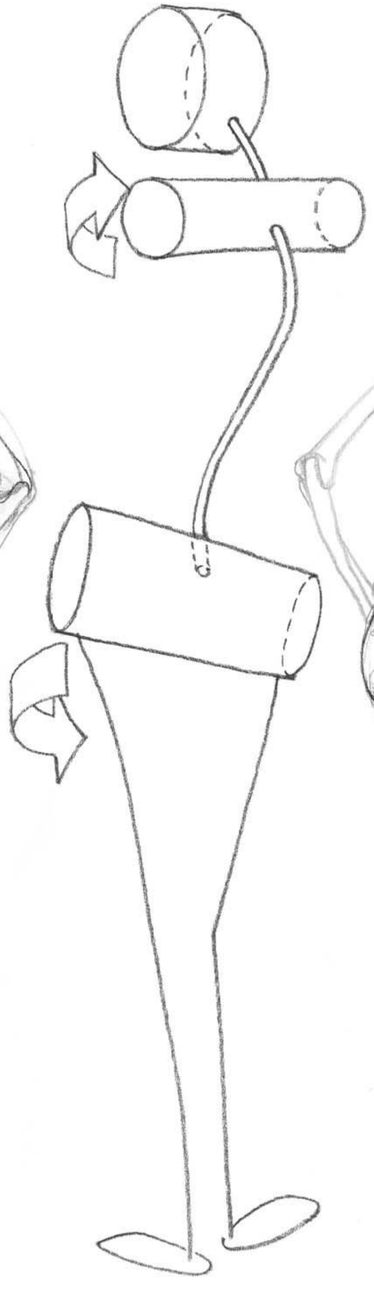
まずは、ナナメ前と同様に、
大きな骨格と体重のかけ方、そしてねじれをとらえる

頭、肩、腰を円柱状に置き換えて、それぞれの向きをとらえてみます。この作例では体重を支える腰の左側が画面の前に出ています。肩の左側は腰よりも手前に引いているので、肩と腰の向きがねじれていることがわかります。

体表に現れる骨格のポイント

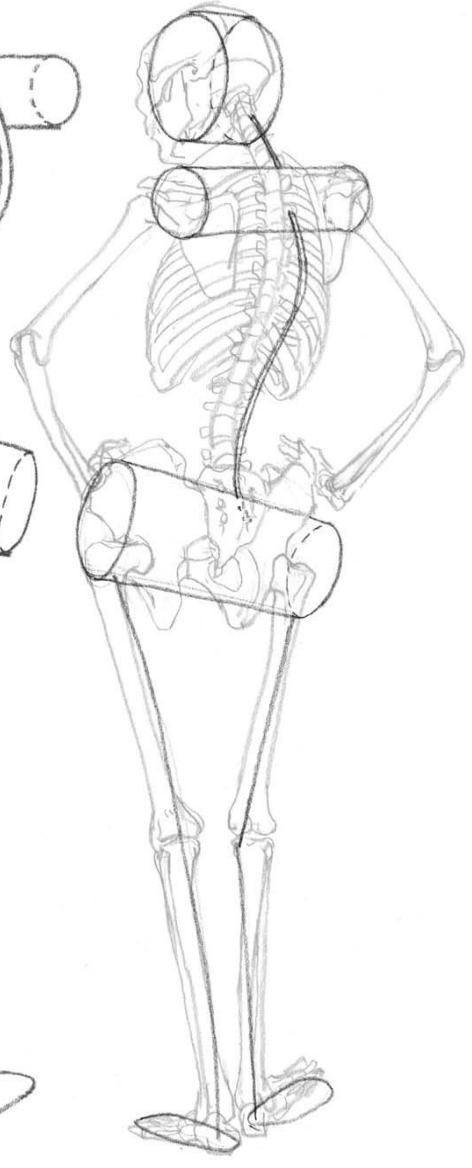


直立歩行のために腰椎が反り、腸骨の凹み（ヴィーナスのえくぼ）ができるのも人体ならではの特徴です。



単純な形にして、肩と腰のねじれを検証します。

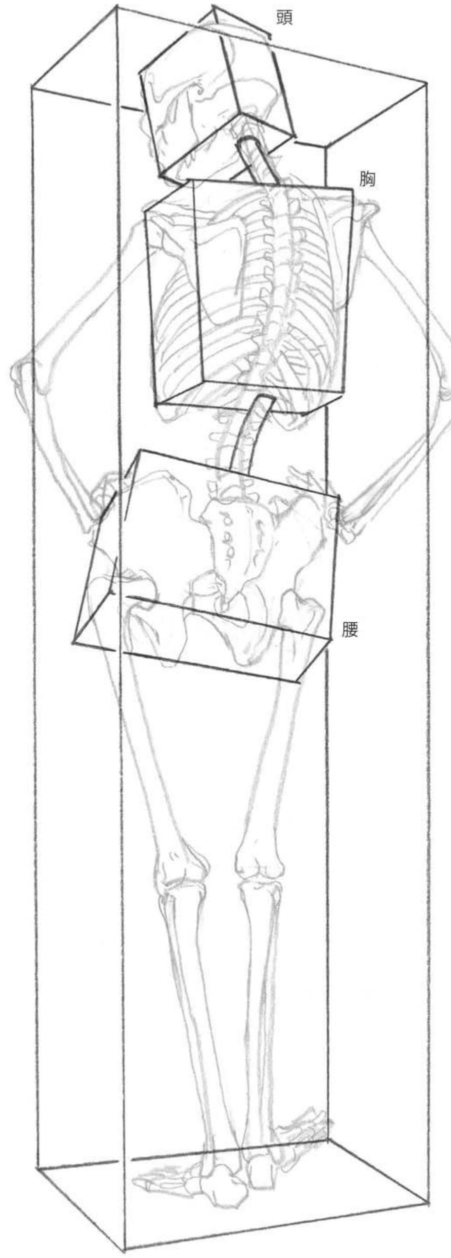
単純な形体への置き換えと体幹のねじれ

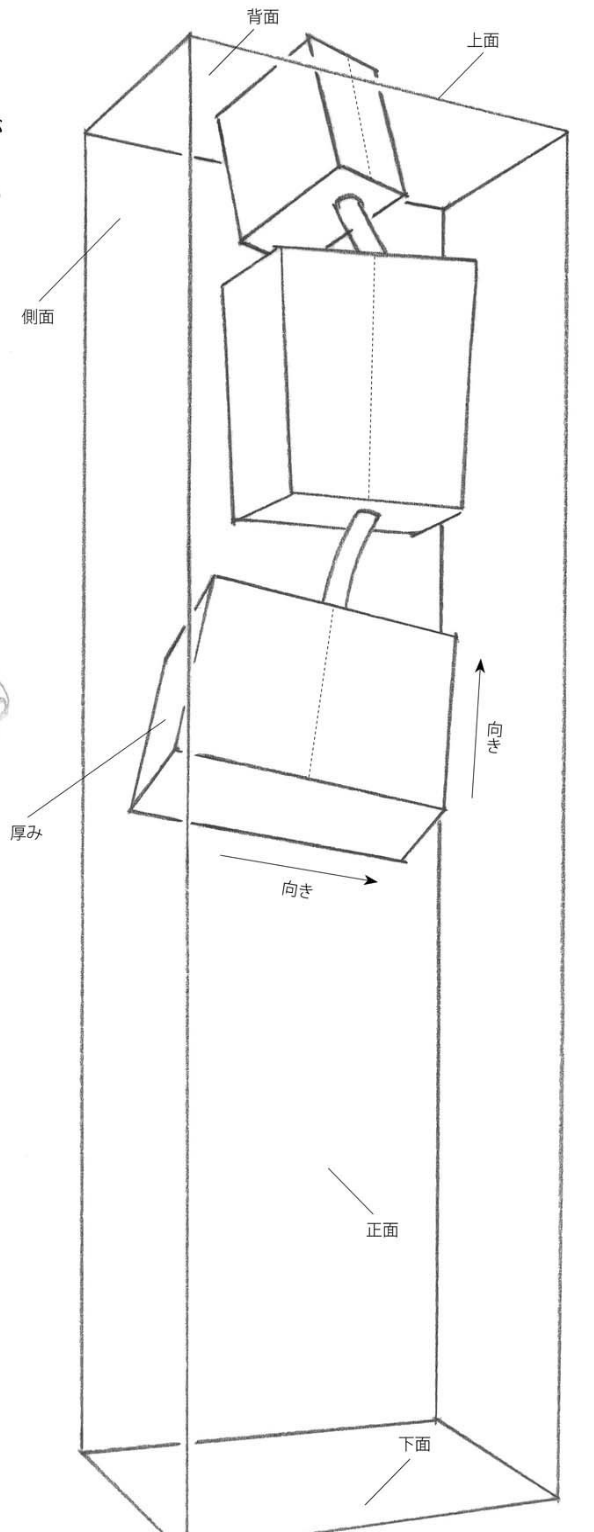


腰の左側は前に出てることが分かります。

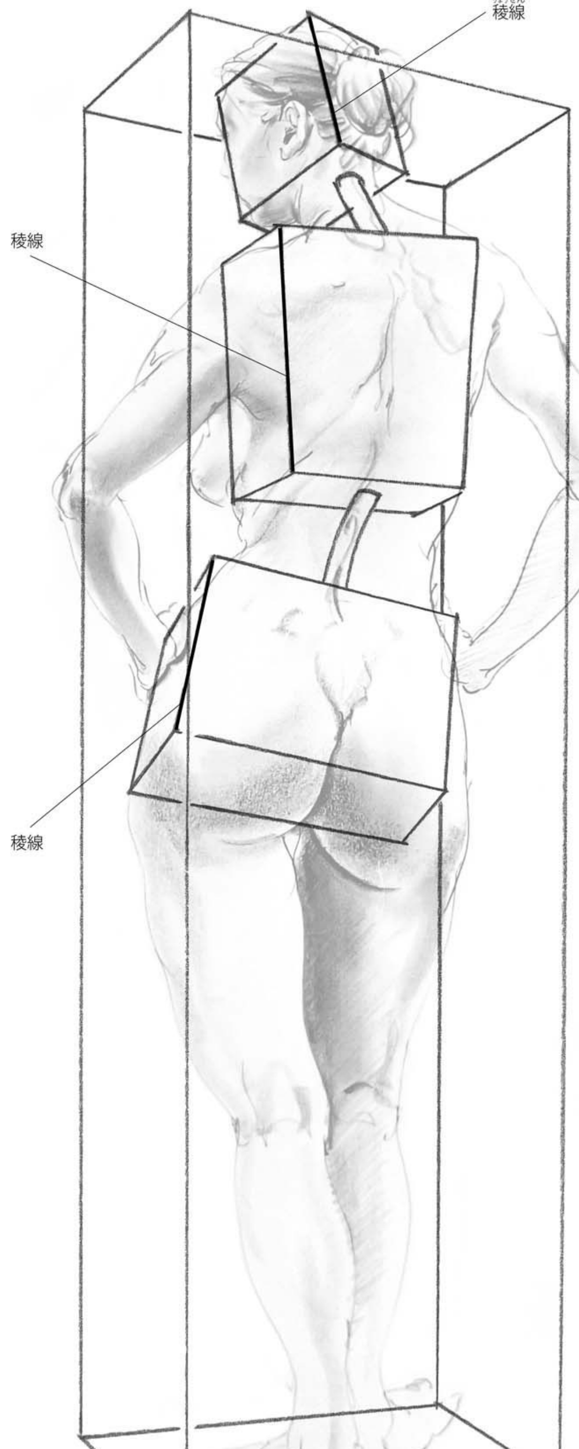
後ろ姿も、「小さな箱」と「大きな外箱」

背面は背骨の流れで頭、胸、腰の小さな箱のつながり方が理解できます。
正面のときと同様に、頭、胸、腰を箱型でとらえます。
骨格にして、向きと厚みの関係を探ってみます。





背骨のゆるやかなS字わん曲をとらえます。



箱にして、背面にも稜線を見つけよう

左右対称性を持つ人体の体表の中心を通る線を正中線と呼びます。前面から背面へと連続していて、この流れに注意をはらうと人体のひねりや量感がつかみやすくなります。

箱型にすると正面と側面の境めにできる稜線がはっきりとわかります。

使用する画材道具

広田稔が使用する画材道具

硬質のもの

軟質のもの

擦筆…紙などを巻いて鉛筆型にした道具。描いた部分をこすって、陰の調子などをつくるときに使います。硬質と軟質のものがあります。

グラフストーン

グラフウッド鉛筆…滑らかな描き心地で美しい濃淡表現ができる描画用鉛筆。15段階の硬度から、軟らかい6B、7B、8Bを選びました。

6B

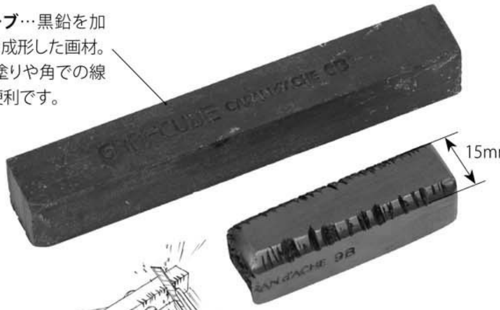
7B

8B

グラフキューブ…使い込んで、短くなったもの。

上田耕造が使用する画材道具

グラフキューブ…黒鉛を加工し、四角く成形した画材。広い面での塗りや角での線描もできて便利です。



15mm

ナイフで刻みを入れておくと、複数の線描が可能です。

練り消しゴム…練ることで粘着力を増し、自由に形を変えて使う消し具。

グラフストーン…全体が芯でできている鉛筆です。ていねいに長めに削ると、寝かせて塗るように使うことができます。

6B

岡田高弘が使用する画材道具

小さく切ってエッジを出したプラスチック消しゴム。ピンポイントの修正や細かい白い線描（髪の毛の光った部分など）に使います。

練り消しゴム

グラフストーン…芯が硬く6Bくらいが程よい軟らかさで愛用しています。使用する長さは特に決まりはありませんが、細かい描写をするときは、長いものを使用します。

※グラフウッド鉛筆、グラフストーン、グラフキューブはスイスのカランダッシュ社製の画材。

人体をとらえて描く 13のポイント 2

人体をとらえる8つのポイント＋描くべき部位の5つのポイント

第2章

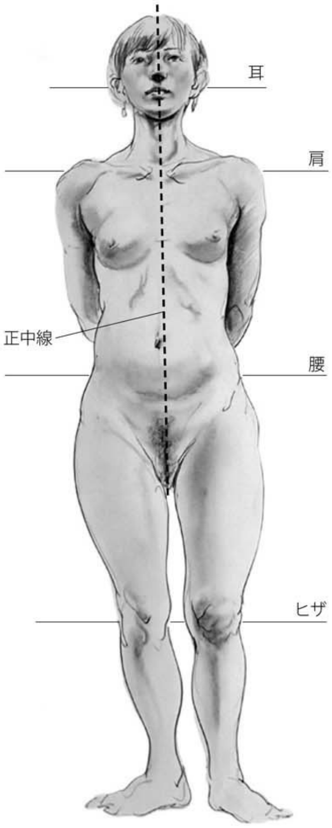
人体をとらえる8つのポイント

第1章の「描く前に意識しておきたい3つのポイント」は、作者の**目の高さ、光の方向、組み立て**でした。ここではもう少し踏み込んで、具体的なとらえ方を見ていきます。

1 軸でとらえる

正面の場合

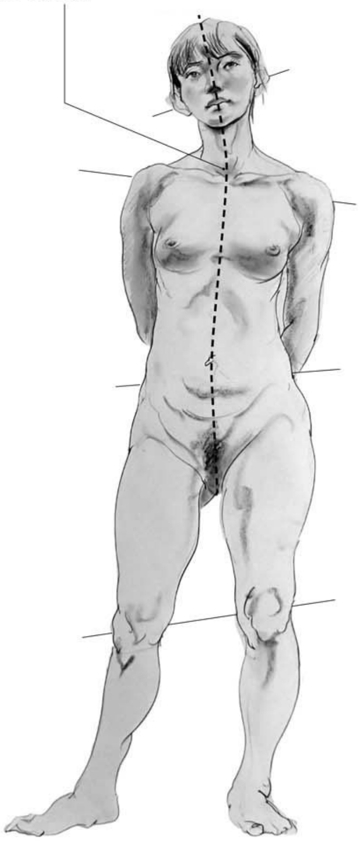
正面(前の面)が見える場合、タテ軸は正中線、ヨコ軸は対になるものを結んだ線を手がかりにします。



対になる部分をヨコ線で結ぶと、ほぼ水平になります。正中線は垂直に近くなります。

ほぼ両脚に均等に体重をかけたポーズ
前から見た場合は、ヨコ方向の軸の傾きが基準として重要になります。真正面だけでなく、ナナメ向きの場合も同様です。
ヌード　20分クロッキー　広田稔

頭部から首、胴体の前面から背面に続く正中線は、ゆるやかなS字になっています。

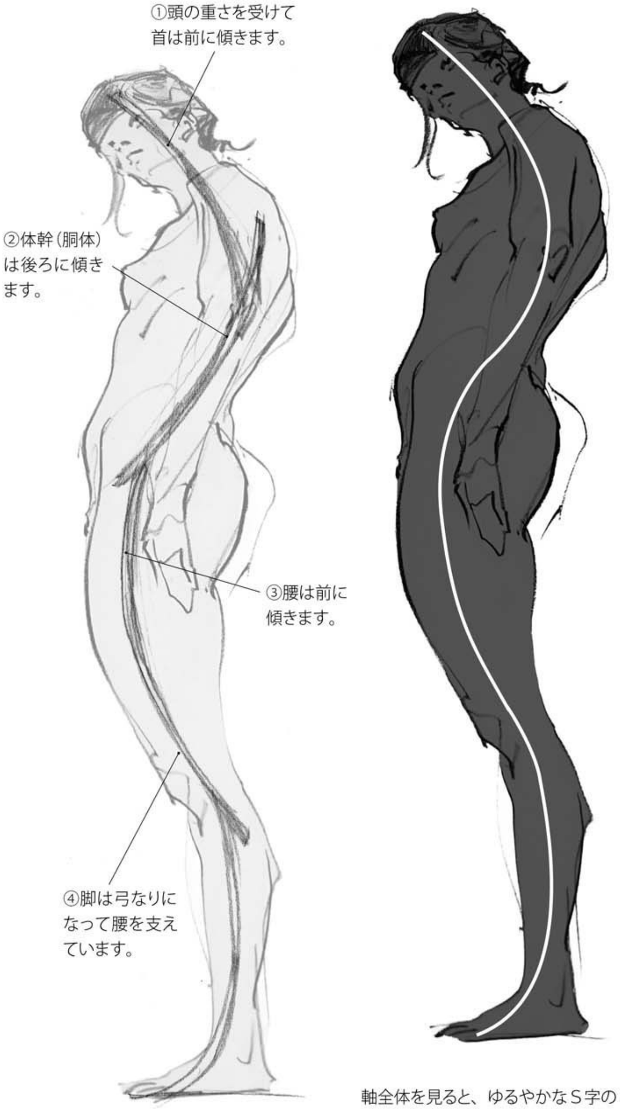


体重をかけた軸脚（左）側の「ヒザ」と「腰」が上がり、バランスを取るために左側の肩がさがります。

左脚に体重をかけたポーズ
ヌード　20分クロッキー　広田稔

ヨコの場合

タテ方向の軸に見られるムーヴマンをとらえます。重さの大きな流れをつかんで、動きを感じさせるクロッキーを描いてみましょう。



軸全体を見ると、ゆるやかなＳ字のムーヴマンが形づくられています。

両脚に体重をかけたポーズ　ヌード　５分クロッキー　上田耕造

背面の場合

背中から見るタテ軸は、背骨のつくる曲線の流れになります。

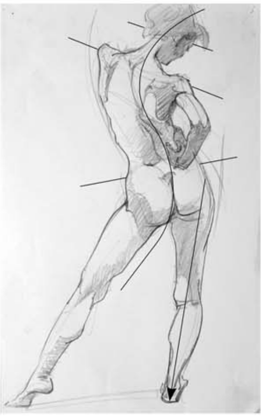
右脚に体重をかけたポーズ

軸脚のほうの腰が上がります。

ヌード　10分クロッキー　上田耕造

正面〜ナナメの場合

片脚を上げたポーズの例を見てみましょう。



どちらも、頭部から背骨にかけて、S字の流れが見られます。

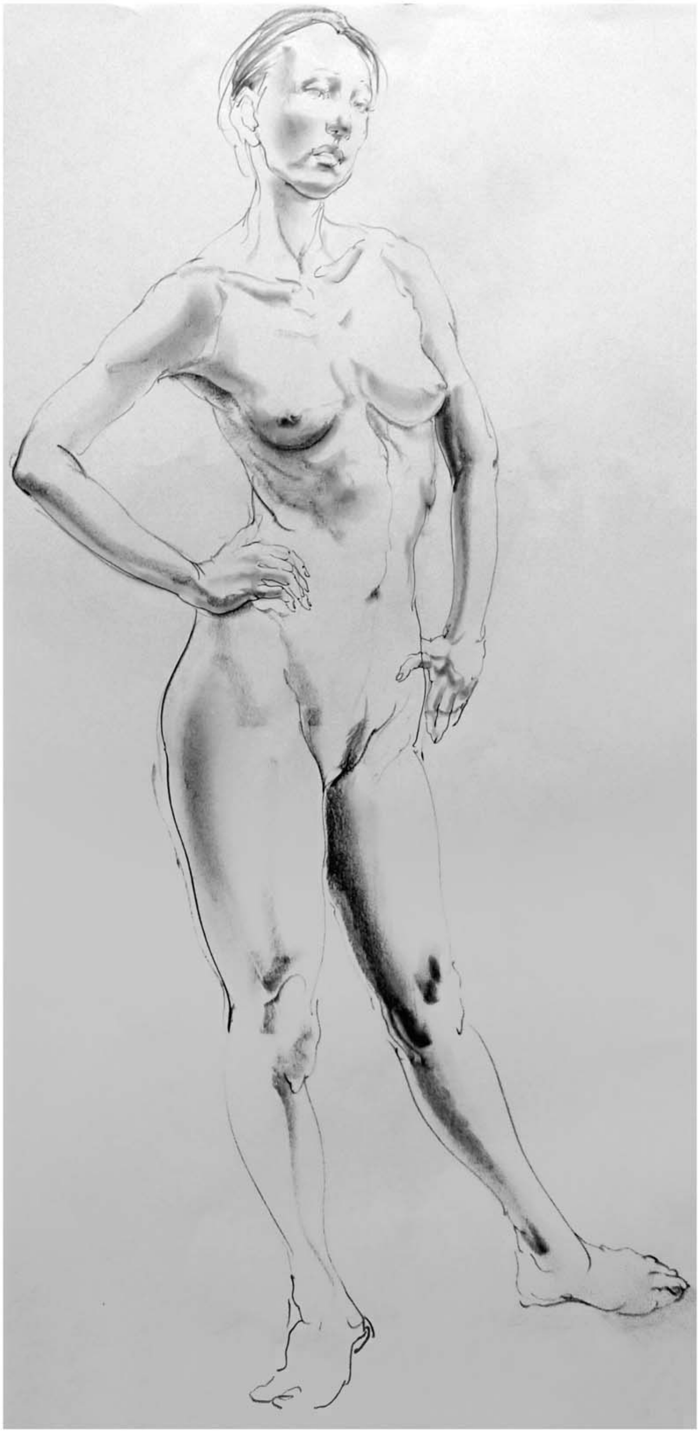
右脚に体重をかけて、左脚を上げたポーズ

右脚重心であっても伸び上がるポーズでは、傾きが逆になる場合もあります。このポーズでは、軸脚側の腰よりも上げた左脚のほうの腰が上がっています。

ヌード　20分クロッキー　広田稔

２ 塊(かたまり)をブロックでとらえる

人体を観察するときには、最初から複雑な細部を見るのではなく、
大づかみにとらえる訓練をしてみましょう。

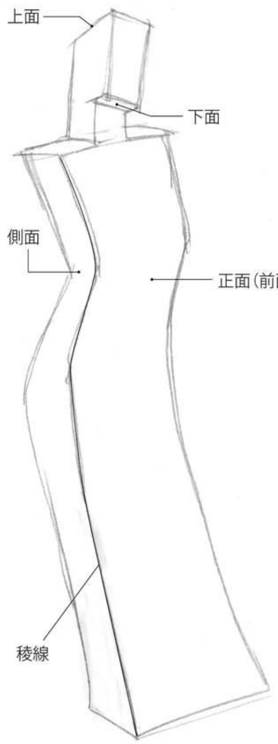


彫刻の粗削りな状態をイメージし、細部にとらわれず、塊として人体をとらえてみましょう。

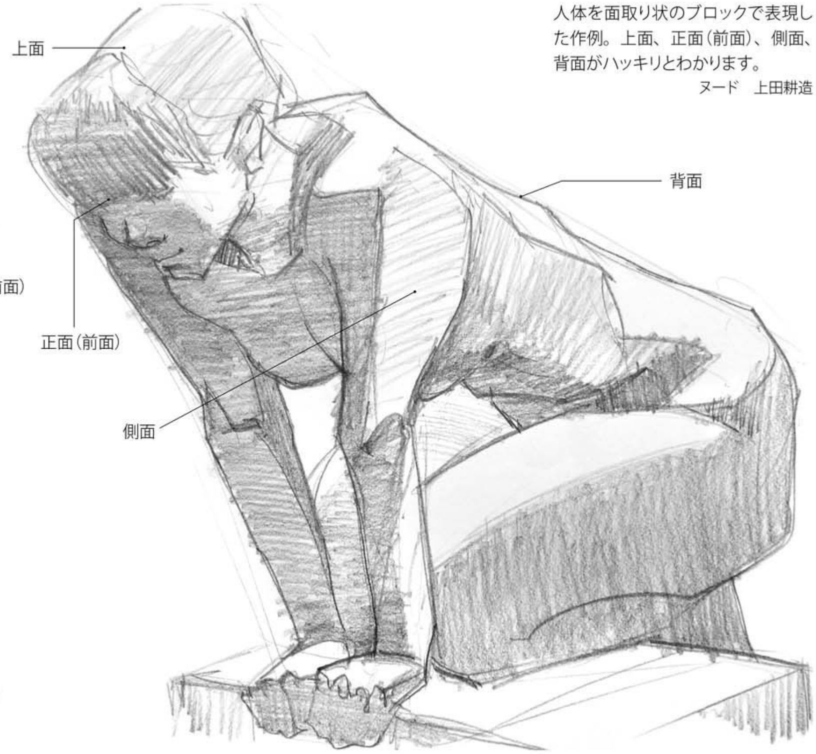
人体を塊で考えると、ポーズによる面の向きが理解しやすくなります。あえてディテールを省いて、大まかな正面と側面を意識してブロックでとらえています。
ヌード　上田構造

右脚に体重をかけたポーズ

ヌード　20分クロッキー　広田稔



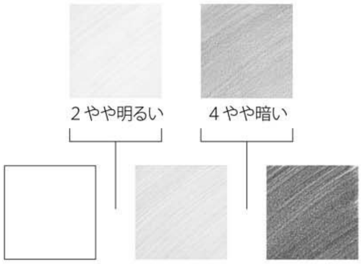
人体を面取り状のブロックで表現した作例。上面、正面（前面）、側面、背面がハッキリとわかります。
ヌード　上田耕造



なめらかな曲面で描かれた作品例。大づかみなとらえ方は、上の面取り作品と同様です。単純な塊をとらえると、そのポーズの基本的な立体感を把握することができます。
ヌード　10分クロッキー　広田稔

3 明暗でとらえる（1）…5つの調子

クロッキーに調子をつけて量感を表現します。調子とは、鉛筆などの線を重ねたりぼかしたりしてつくるグレーの濃淡の階調です。人体に当たる光と陰影を参考に、明度の高い、低いで考えます。明度とはものの明るさの程度のことです。



基本は明中暗の3つの明度による調子

高い明度（明るい）　中間の明度（中間）　低い明度（暗い）

まずは紙の白、中間の明度のグレー、暗い明度のグレーからスタートしましょう。短時間で描く場合、紙の白さを光の当たった明るい面に生かして、陰影に中間のグレーと暗い調子を入れていくと効果的です。３つの調子の間にそれぞれ「やや明るい」と「やや暗い」を加えると５段階になります。

5つの調子に広げよう

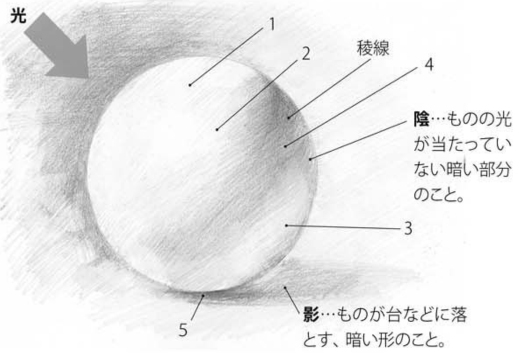
1 高い明度　2 やや高い明度　3 中間の明度　4 やや低い明度　5 低い明度

3段階の調子で描かれた作品。人体の「上向きの面」に紙の白を生かし、「側面」に中間の明度の調子、髪や強い陰の部分に低い明度の調子を加えて立体感を増しています。

ヌード　10分クロッキー　上田耕造

光の方向を生かすと、立体感が表現しやすくなる

光源に向いた面ほど明るく、面の向きの移り変わりと共に段階的に暗くなっていきます。



球体で考えると…

最も暗い部分は、球と台の接しているところ（5）の陰影です。球体の暗い部分は、稜線のあたり（4）で、陰の中にある下向きの面（3）は台や壁などからの反射に照らされて、意外に明るい中間のグレーになっていることがわかります。人体も球体のように丸みを帯びているので、この5段階の考え方が応用できます。

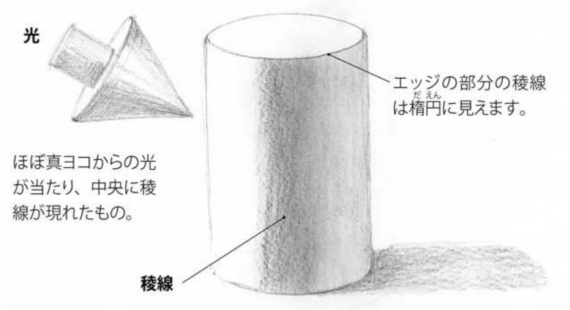
※光源…太陽や蛍光灯のような光を出すもとになるもの。

３段階の調子で描かれた作品。稜線に暗い調子を使って強調し、立体感を生み出したもの。
ヌード　10分ポーズ　広田稔

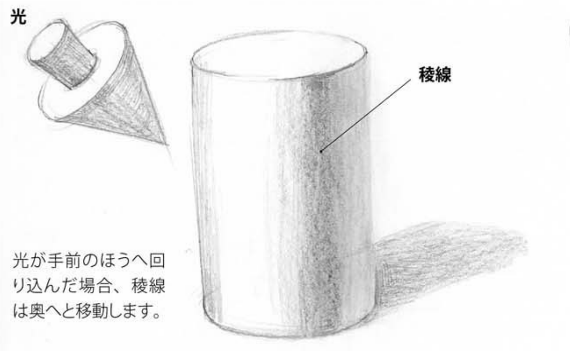
５段階の調子の幅を生かして立体感を表現した作品。
ヌード　10分ポーズ　岡田高弘

4 明暗でとらえる(2)…稜線を生かす

人体は曲面が連続しているので、形のイメージを円柱や球体に置き換えて考えてみます。光の当たった面と陰の面の境めにできる稜線を描いておくと、簡単な陰影をつけただけでも立体的な形が見えてきます。



円柱で考えると、側面の稜線は直線的な帯状に見えます。



円柱や球体のような曲面の場合、面が連続しているため、光の向きを基準として明暗の境めに稜線を描きます。光の位置が移動すると、稜線の位置も変わります。

側面と前の面を分ける稜線の例

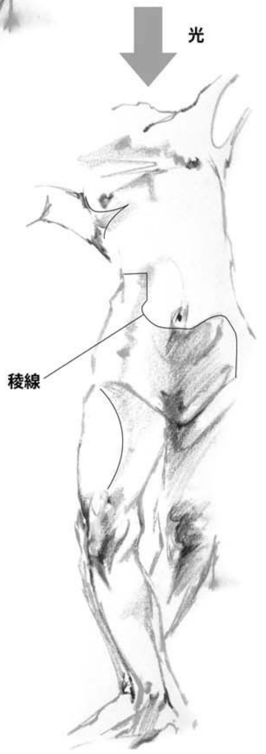
上向きになった体の側面に光が当たって明るく、陰の面との境めに稜線が現れます。稜線によって、円柱形に近い腕と脚の形の変化がわかりやすく描かれています。

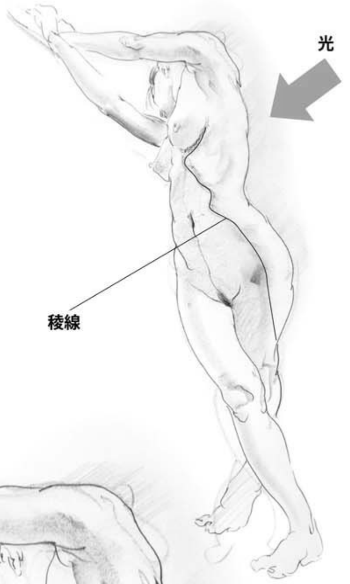
ヌード　10分ポーズ　上田耕造

上面と下の面を分ける稜線の例

体を球体の集合としてとらえ、上からの光によってできる稜線の流れをつかんでいます。

ヌード　10分ポーズ　岡田高弘





側面と前の面を分ける稜線の例

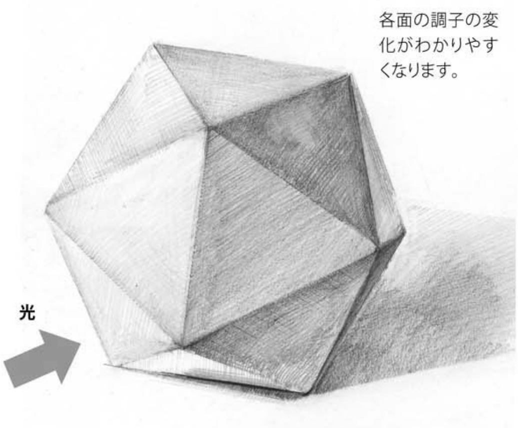
ナナメヨコからの光によって、人体の側面が明るくなり、前の面との境めに稜線ができます。光によってできる陰影の変化を短時間でとらえるために、稜線の流れを効果的に生かします。

ヌード　10分ポーズ　広田稔

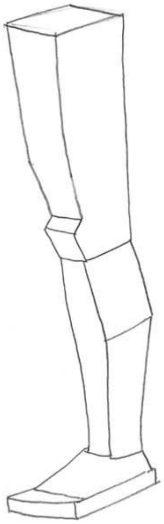
5 明暗でとらえる(3)…多面体で考える

人体は曲面が連続しているのですが、曲面というものはつかみどころがないやっかいな形です。体を描くときは曲線を多用しますが、大づかみな観察をするときは、多面体に置き換えたほうが便利です。面の向きによって明暗の階調が変わることが理解しやすくなります。

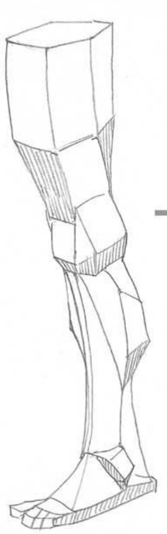
球体を面取りすると…



各面の調子の変化がわかりやすくなります。



脚を大づかみな面で考えます。

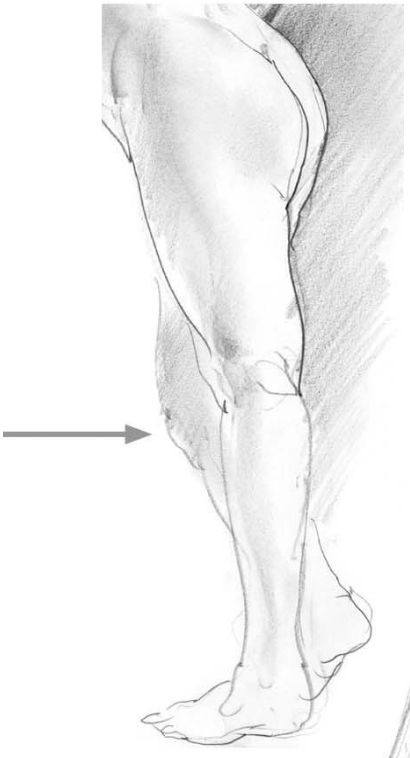


さらに細かく面取りすると…

中間の調子の面をとらえた例

画面全体に淡いグレーの調子をつけてから、人体を面でとらえた例です。上向きの明るい面は、練り消しゴムで白く消し取って表現しています。

ヌード　10分ポーズ　岡田高弘



面をより細かくすると、
曲面になります。

暗い面の多いとらえ方の例

人体を多面体として稜線を探り、思い切った明と暗に分けています。

ヌード　10分ポーズ　上田耕造

明るい面の多いとらえ方の例

上半身は上からの光によって背中や腕の面が明るくなるので、見上げた感じを表しています。下半身はヨコからの光をとらえて、側面の稜線を境めに光の当たる面と陰の面を分けて、立体的な丸みを表現しています。

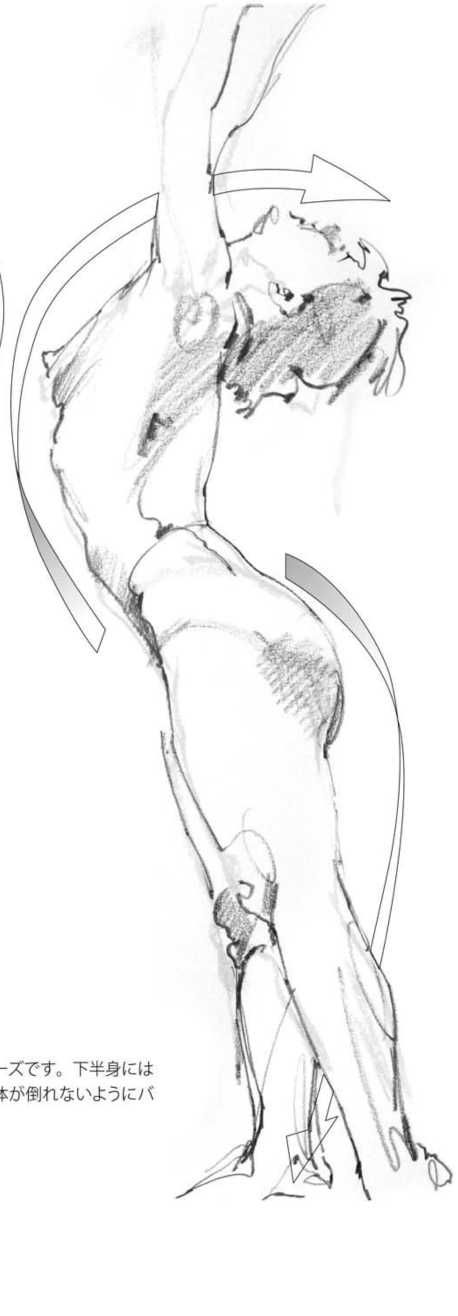
ヌード　5分ポーズ　広田稔

6 ムーヴマンをとらえる
…動きを大きな流れでつかむ

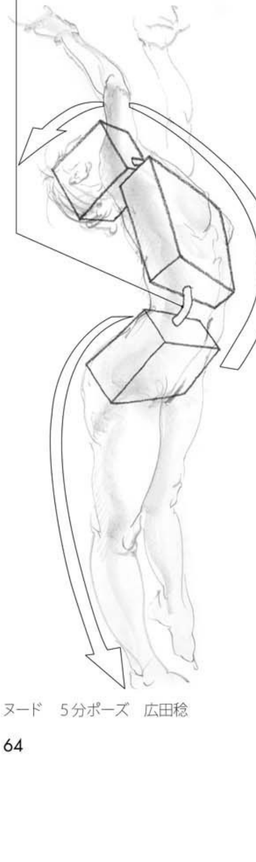
クロッキーなら、「短時間だけ保つことが可能な、緊張感のある姿勢」を描くことができます。クロッキーの目的の一つは、生き生きした動きのある人体をとらえることにあります。ポーズの中に感じ取れる「大きな流れ」をつかみましょう。作例の矢印はムーヴマンを表しています。ムーヴマンとは、人体の中の重さの大きな流れのことを指し、動勢とも呼ばれます。重さの流れをとらえて、動きのある形を表現しましょう。

上体の反りに着目した例

ヌード　5分ポーズ
岡田高弘



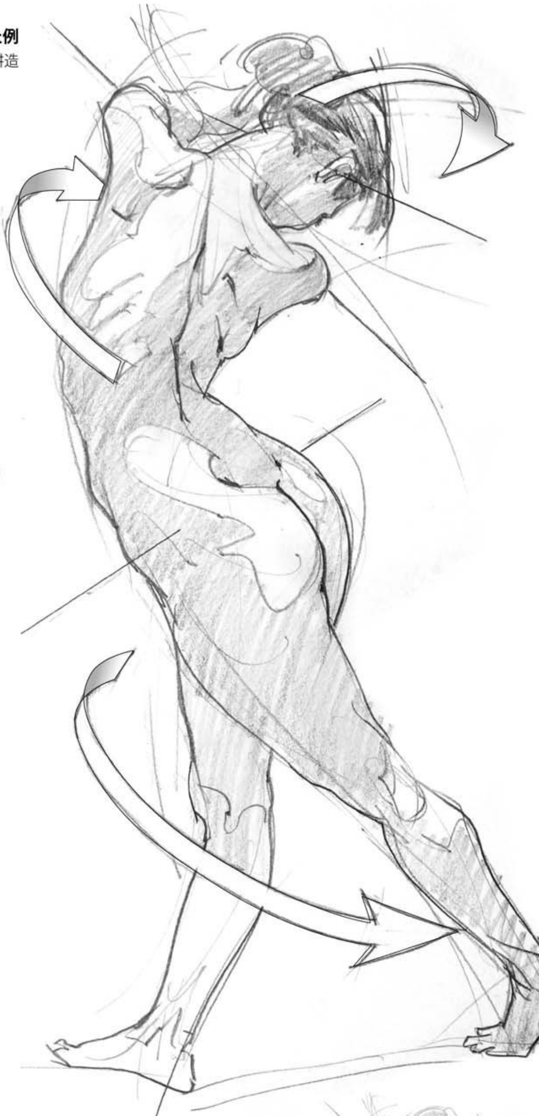
胸と腰をつないでいる腰椎（ようつい）が曲がり、後ろに反っています。



どちらも大きく上体を後ろに反らせたポーズです。下半身には反対向きの重さの流れができていて、体が倒れないようにバランスを取っています

ヌード　5分ポーズ　広田稔

体の後ろに引いた左脚と上体や頭部の傾きに着目した例
ヌード　10分ポーズ　上田耕造

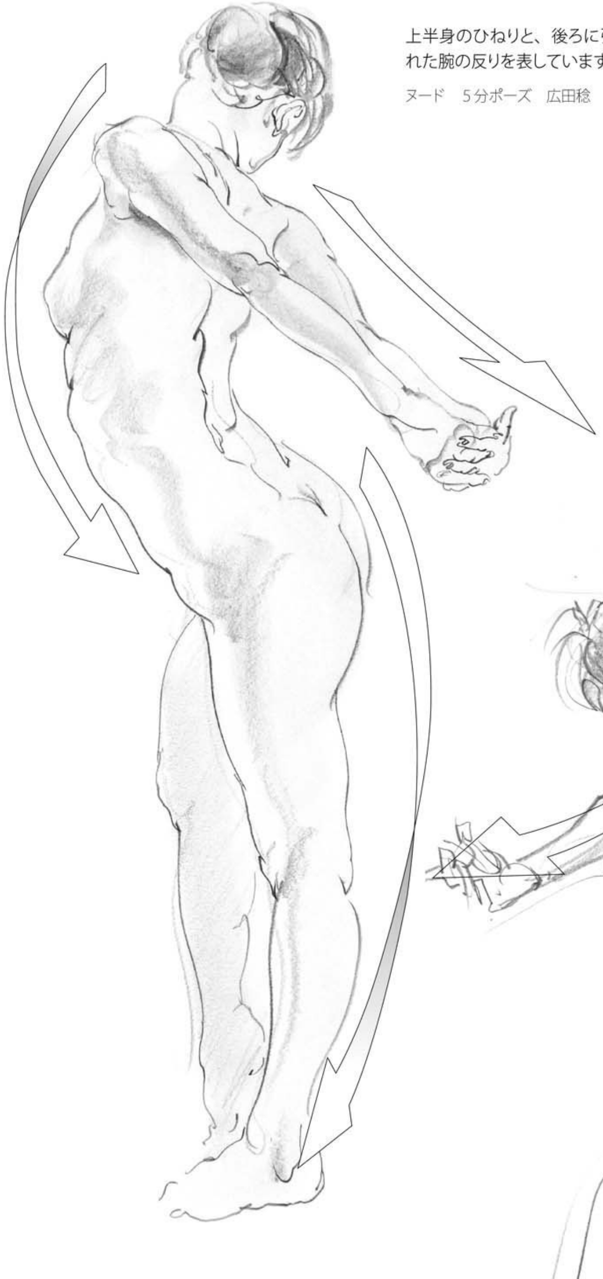


腰部分の量感に着目した例　ヌード　10分ポーズ　岡田高弘

体幹（胴体）のひねりを表すムーヴマンをとらえています。作家ごとにポーズを観察する着眼点が、異なることがわかります。

腰椎の部分が動きます。

複合的なムーヴマンをとらえた例



上半身のひねりと、後ろに引き上げられた腕の反りを表しています。

ヌード　5分ポーズ　広田稔

体幹の反りを表すムーヴマンと、広げた両手の動きを示しています。

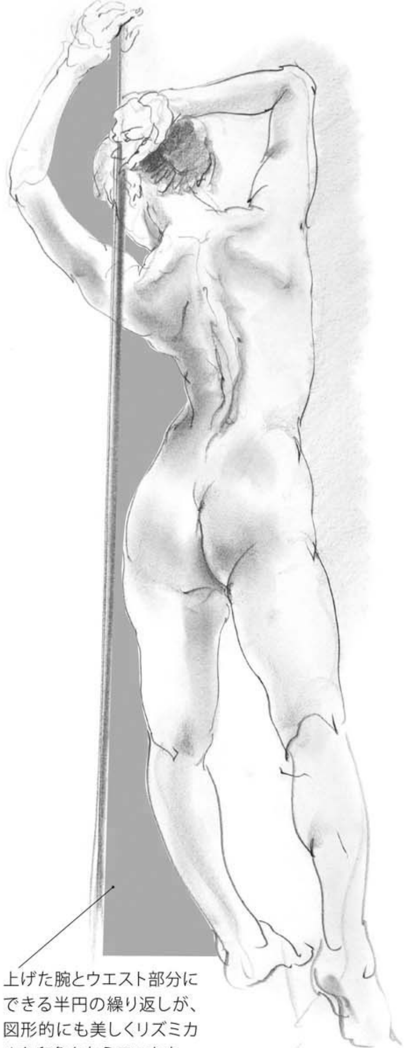
ヌード　5分ポーズ　上田耕造

7 すき間の形でとらえる…ネガとポジの切り替え

すき間の形というとらえ方は絵を描く上で「平面的に見る」ワザになります。
描く際には人体を立体的に表現していくのですが、平面的にも美しい図形として「すき間の形」を観察し、上手く活用していきましょう。

棒（直線）を基準にしてできたすき間の形を意識的にとらえることで、ポーズの特徴が強調されます。直線と比較することによって、人体の弓なりの動きとS字型の運動がより明確になります。

ヌード　5分ポーズ　広田稔



上げた腕とウエスト部分にできる半円の繰り返しが、図形的にも美しくリズミカルな印象を与えています。

頭の位置が下に来るなどの複雑なポーズの場合、人体の内側の形だけでなく、補助線によってできたすき間の形をとらえると全体が把握しやすくなります。

ヌード　10分ポーズ　上田耕造

補助線で体の各部分をつないで考えてみましょう。

モデルと画面に描かれた形を見比べるとき、すき間の形を確認すると理解しやすい場合があります。

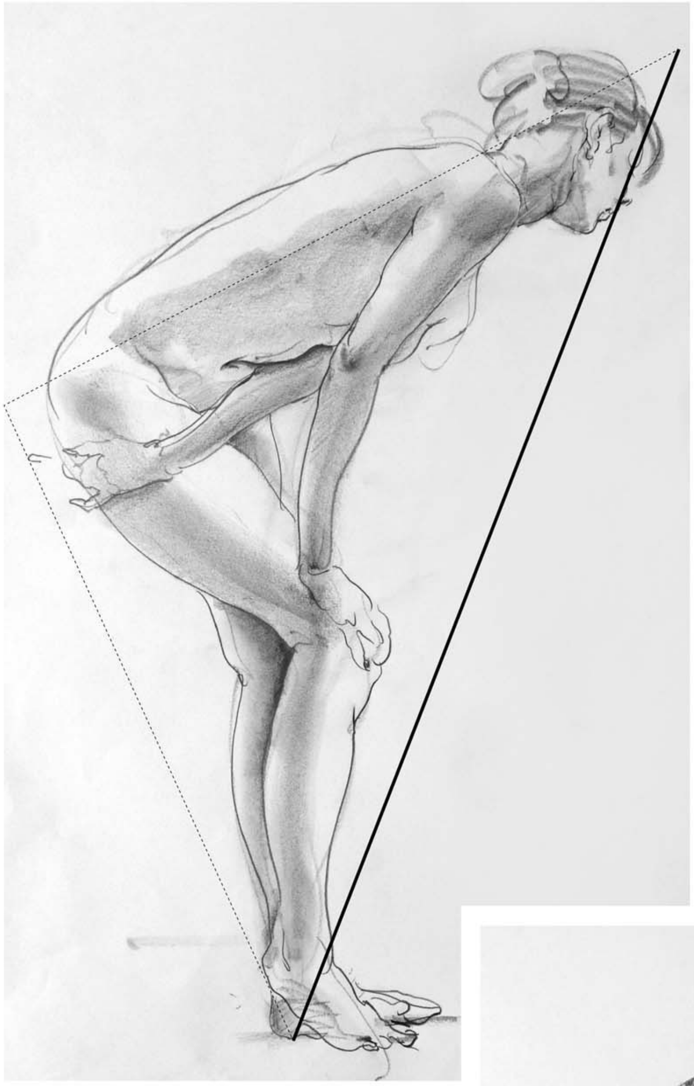
8 三角形でとらえる…画面へ上手く納める

最もシンプルな図形である三角形に納まるポーズの例です。三角形のプロポーション（比率）にポーズの特徴が現れます。3本の線をどこに仮定するか、頂点の位置の設定にも注目してください。構図を考える上で、とても効果的なとらえ方です。

三角形の頂点は必ずしも人体の内だけに納まる訳ではありません。三角形は安定感のある構図になりますが、座っているポーズが小さくまとまってしまうことを避けるために、画面から左右を切って充実した画面をつくっています。

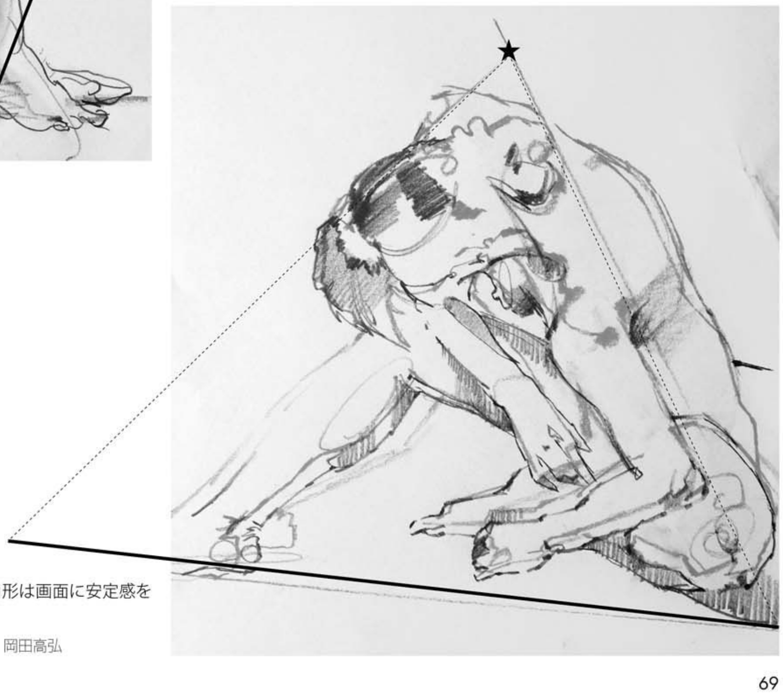
ヌード　10分ポーズ　上田耕造

最も見つけにくい3本めの線を太線で示しました。



頭、尻、かかとの三点を結んだ逆三角形の形になるポーズです。頂点が下に位置する逆三角形は不安定な印象を与えるため、緊張感を画面に与えます。

ヌード　10分ポーズ　広田稔



ピラミッド形の三角形は画面に安定感を与えます。

ヌード　10分ポーズ　岡田高弘

描くべき部位の5つのポイント

1 アゴ、首、耳の関係を見る

アゴの関節の後ろに耳の穴が位置します。首の骨の頸椎（けいつい）は首の後ろ側にあり、一般的に背骨と呼ばれている脊椎（せきつい）の始まりになります。

アゴの下の面をつくる稜線をとらえると、頭部の量感と傾きが表現されます。アゴの形と髪の毛に隠れた額と後頭部の形を意識して観察すると、頭の形をつかむことができます。

ヌード10分クロッキー　広田稔
※制作プロセスは80ページ参照

②顔と手の表情を見る

顔を描くときには、下を向いた面をとらえると立体感が出ます。下まぶた、鼻の下、上唇、アゴの下など、下を向いた面を探してみましょう。また、顔の表情は「口元」に現れますので、ていねいに観察していきます。
手はわん曲した関節の並びに着目すると立体的になります。親指はほかの4本の指と区別してとらえましょう。

キャミソールドレス　10分クロッキー　広田稔
※制作プロセスは86ページ参照

ヌード　10分クロッキー　広田稔
※８ページ参照

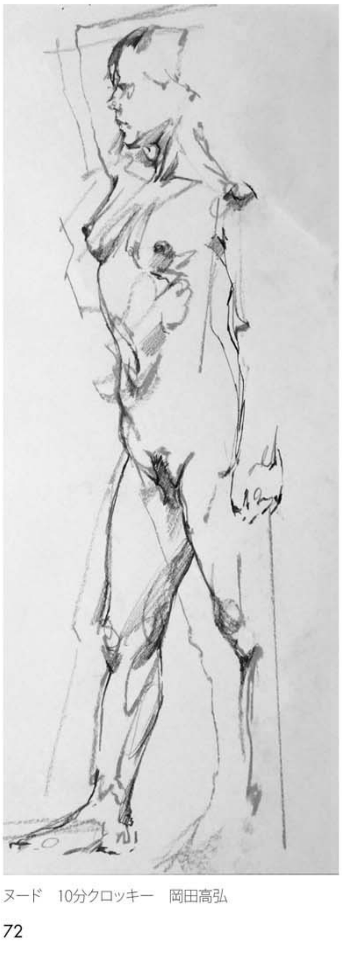
ツメを描くことにより、指の向きが表現しやすくなります。

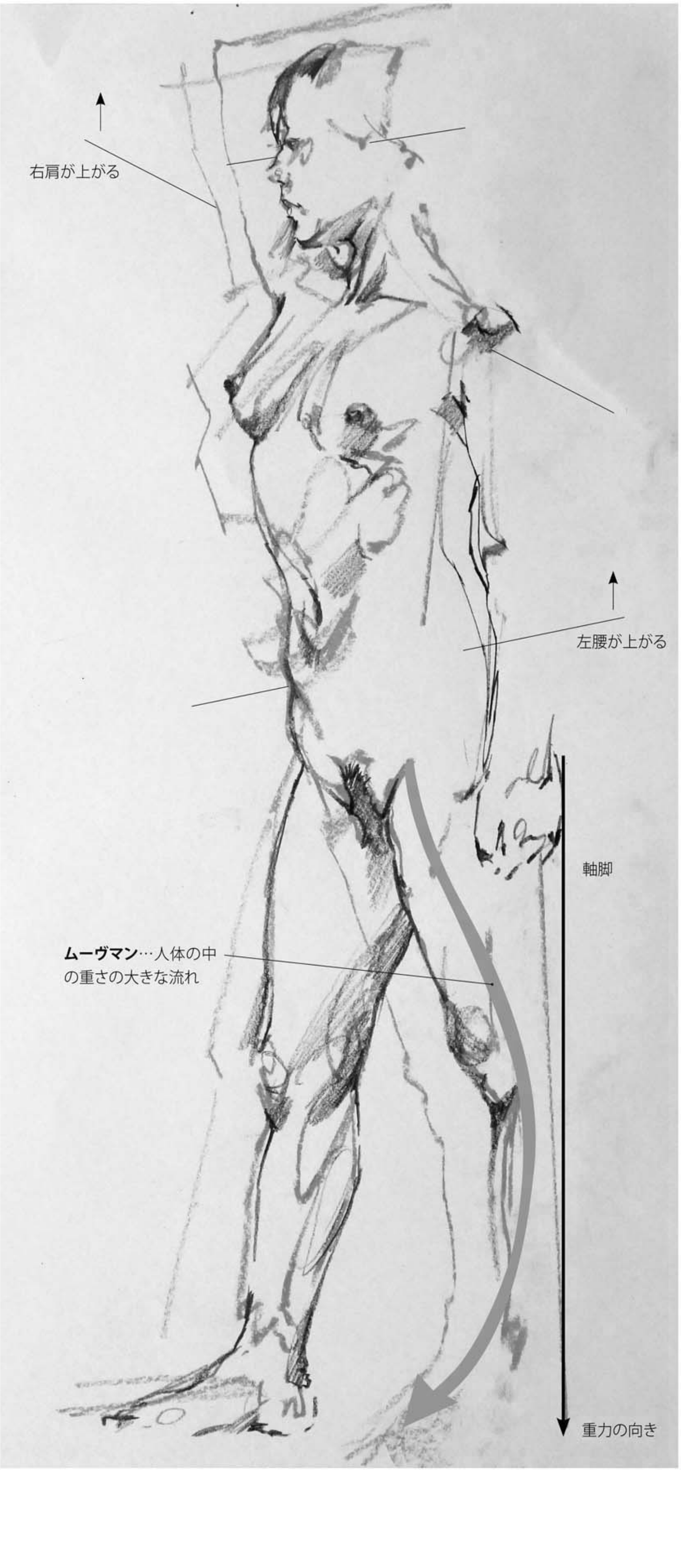
部分アップ

クロッキーの際には、なるべく画面から鉛筆を離さないように描きたいので、一筆描きのような運筆になります。

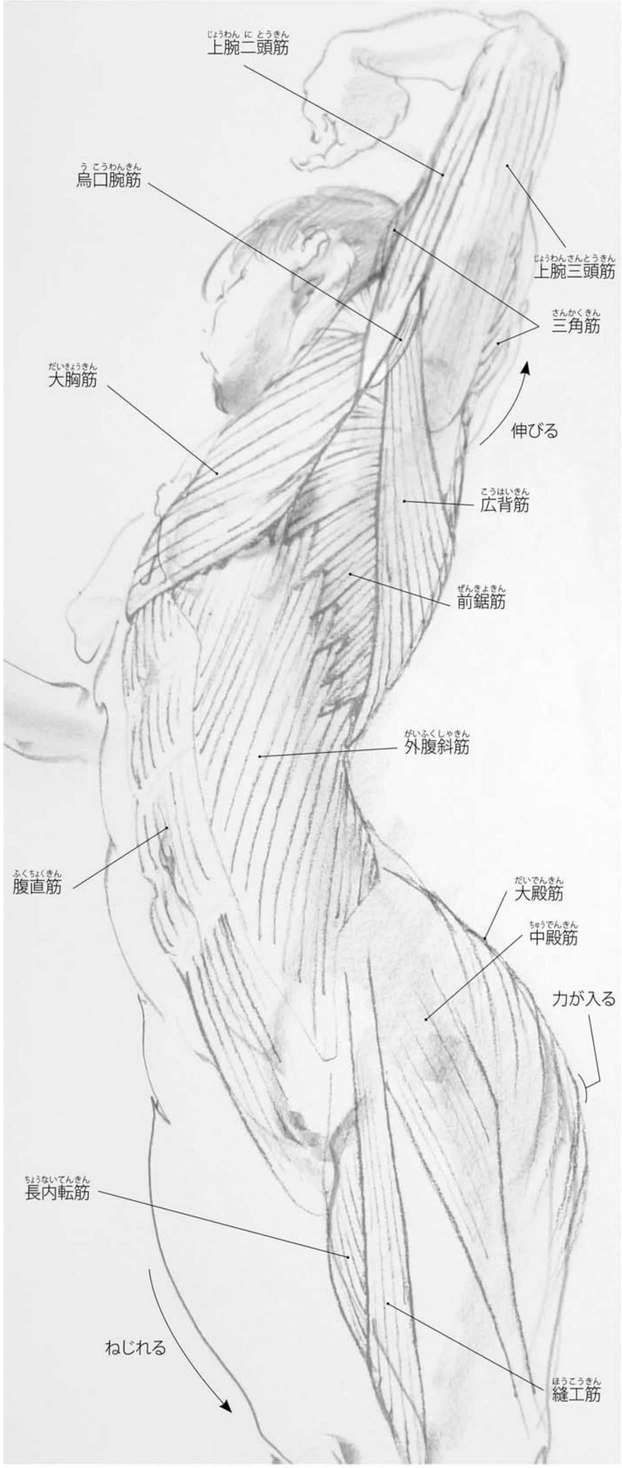
3 腰と軸脚の関係を見る

モデルさんがポーズを取ったら、どちらが軸脚なのか確かめましょう。体重のかかった軸脚が腰を支えるために、軸脚側の腰が上がります。重さのバランスを取るために、肩は逆側が上がります。





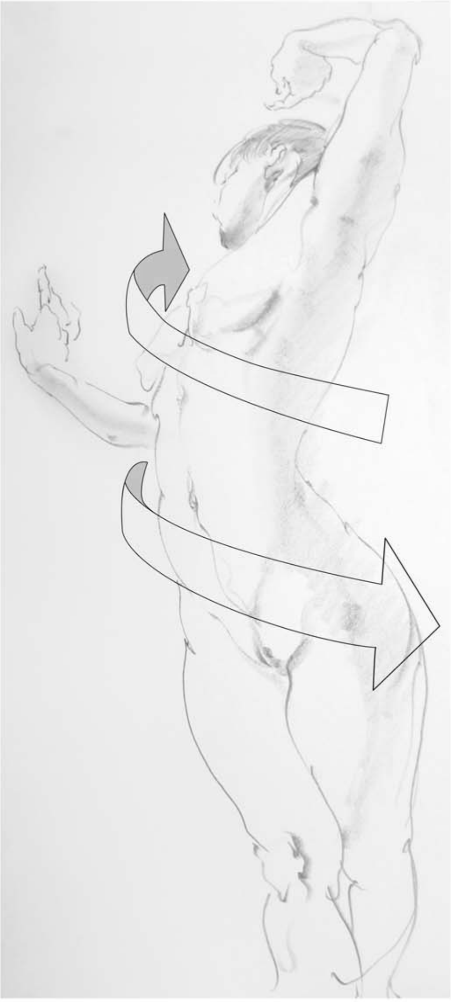
ヌード　10分クロッキー　岡田高弘



描いたクロッキーを見ながら、筋肉の名称や伸び縮みの様子を探ってみましょう。このポーズは、上半身と下半身がねじれているポーズであることがわかります。たくさんの筋肉の名前を覚えるのは大変なので、体の表面に目立って現れるものの場所を知っておくだけでよいでしょう。

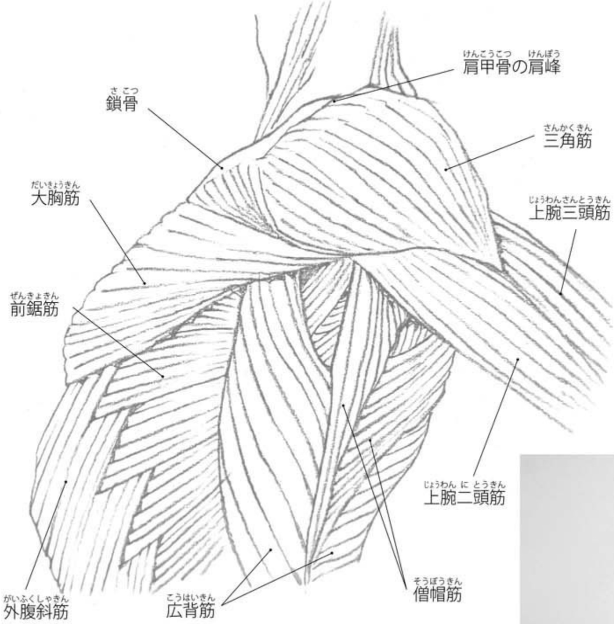
4 筋肉の形状を見る
…筋肉が伸びる、筋肉に力が入る、筋肉がねじれる

筋肉の状態を観察し、伸びている筋肉と力を入れている筋肉を見極められるように練習していきましょう。鉛筆の筆圧やスピートを変えて、力を表現してみましょう。ポーズを取ることで現れる体に巻きついた筋肉をよく見て表現しましょう。



上半身は向こうに、下半身は手前に大きくひねられていることを矢印で示しています。

ヌード　5分クロッキー　広田稔



5 体表に現れる筋肉と骨格を見る

ポーズによって体の表面に現れる形は、骨の出っ張りだったり、筋肉であったり、脂肪であったりします。目立つ大きな筋肉の形や位置を大まかに覚えておくと観察に役立ち、的確な人体表現がしやすくなります。

上体を直立させたまま前に傾けたポーズ

ヌード　5分クロッキー　広田稔

背中を反らせたポーズ

緊張によって体表に現れる筋肉と骨格が、よりハッキリとわかります。　ヌード　5分クロッキー　広田稔

人体の胴体の特徴は何と言っても鎖骨の存在と腰椎（ようつい）の反りにあります。四つ脚動物の場合、肩甲骨は胸部の側面に位置しますが、人体の場合、鎖骨と肩甲骨で支えられた肩が胸部から張り出すことで、腕が高い自由度を得ています。

ポーズによって肩の位置が大きく変わるのはこのためで、僧帽筋は人体で最も面積の大きな筋肉となっています。

1〜5 のまとめ　1枚のクロッキーに見る5つのポイント

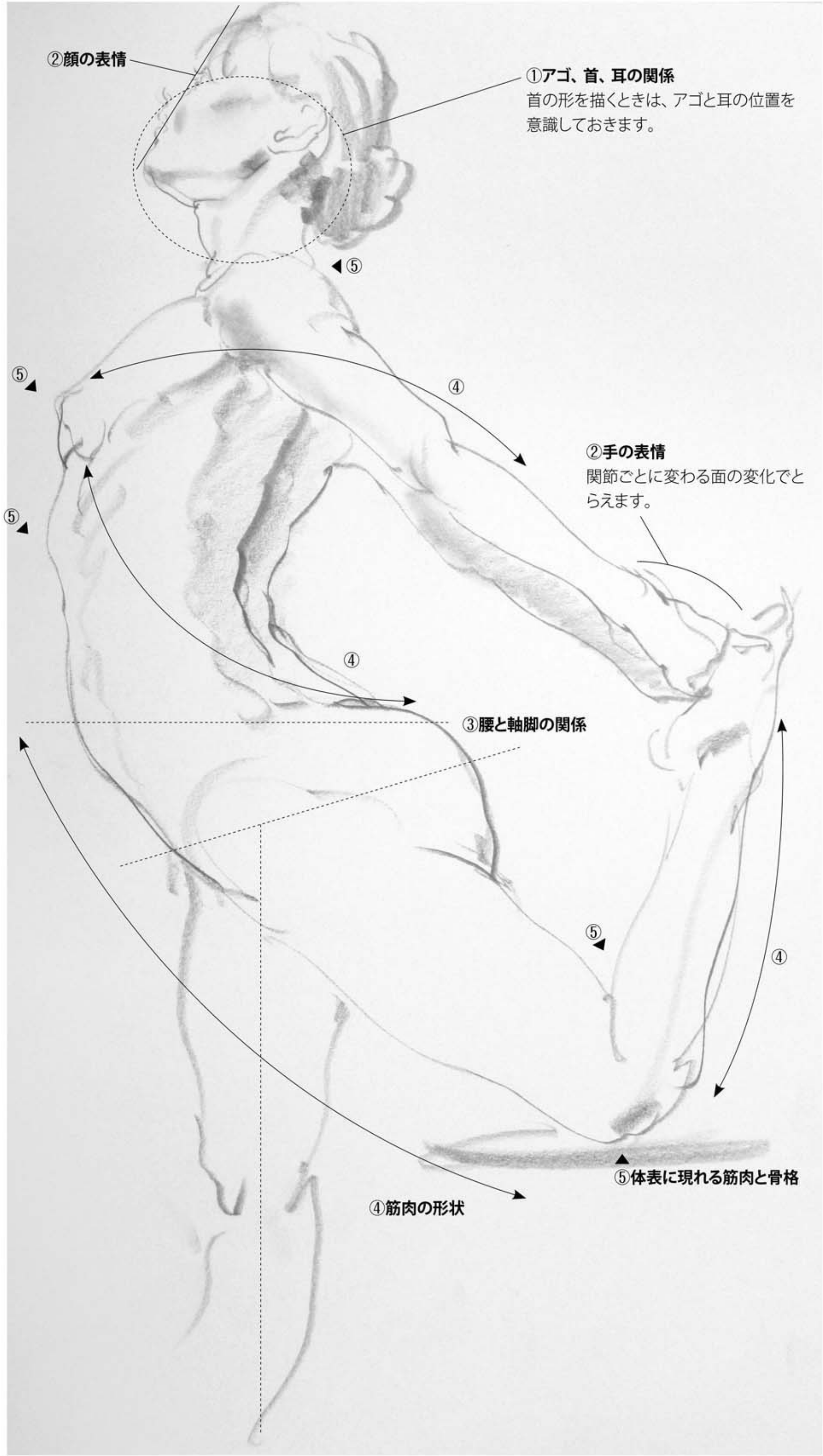
1枚のクロッキーに含まれる1〜5のポイントを図示してみます。

①アゴ、首、耳の関係を見る
②顔と手の表情を見る
③腰と軸脚の関係を見る
④筋肉の形状を見る…筋肉が伸びる、筋肉に力が入る、筋肉がねじれる
⑤体表に現れる筋肉と骨格を見る

②顔の表情
ヨコ顔の場合、額とアゴを結んだ補助線を引いてみると、顔の傾きが的確にとらえられます。

③腰と軸脚の関係
体重をのせた軸脚とそれに伴う骨盤の傾きを確認します。

脚を上げて片脚で立っている場合、軸脚（体重のかかっている脚）のほうの腰が上がる場合もあれば、右のポーズのように遊脚のほうの腰が上がる場合もあります



強調、省略して部位を描く

クロッキーでは限られた時間内に描くために、それぞれの部位は一筆描きのような運筆になっていきます。手の表現を例に、部位の形を見てみましょう。単純化によって特徴を強調し、立体的な形を表しています。

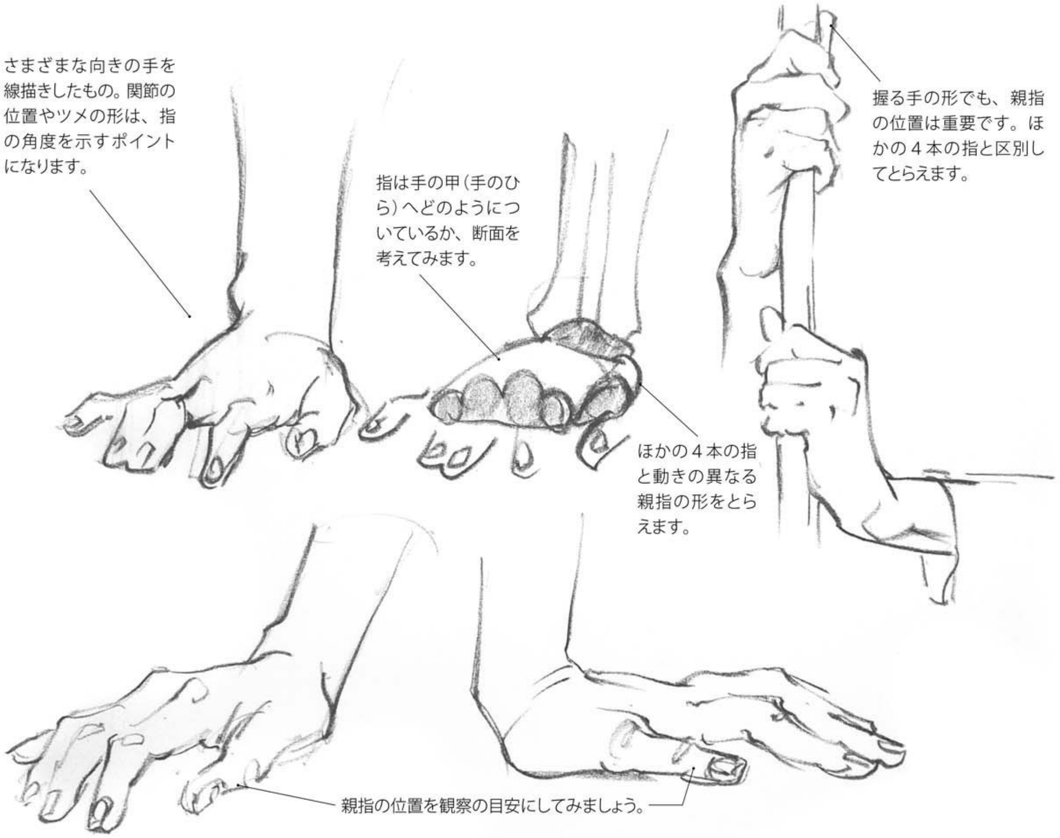
（上田耕造）

関節を単純な曲線でとらえ、親指以外の４本の指はひとまとまりにして握る手を表現。

小指の形が緊張感のある表情を生み出しています。

作品部分より

省略しても「手の形」に見えるように、関節部分を強調して描きます。



さまざまな向きの手を線描きしたもの。関節の位置やツメの形は、指の角度を示すポイントになります。

指は手の甲（手のひら）へどのようについているか、断面を考えてみます。

握る手の形でも、親指の位置は重要です。ほかの４本の指と区別してとらえます。

ほかの４本の指と動きの異なる親指の形をとらえます。

親指の位置を観察の目安にしてみましょう。

三人三様の
クロッキー制作現場より 3

広田稔が描くクロッキーの「技」

これから10分、5分、2分、1分と徐々に時間を短くしたクロッキー作品の描き方を解説していきます。絵の密度や手数は時間の長さと比例する訳ではありませんが、見え方やとらえ方などが変わるので、描こうとするイメージがどんどん絞られていきます。

10分クロッキーとは

10分クロッキーでは試行錯誤の時間も入れられ、絵づくりの操作を加える余裕も生まれます。全体感をとらえた上での絵画的な作画をする楽しさの時間が生まれます。ポーズ時間はモデルさんのポーズ（姿勢）にも変化を与えています。10分ではあまり無理な姿勢を取らず、安定感のあるものになっています。
皆さんもポーズを取ってみて、10分ともっと短い5分や2分などとの違いを感じてみてください。

ワンピースドレス　10分クロッキー　広田稔

キャミソールドレス　10分クロッキー　広田稔

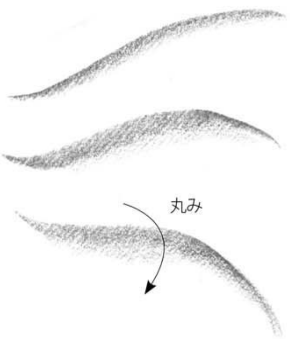
キャミソールドレス　10分クロッキー　広田稔

10分クロッキーを描く手順 その1

1 制作スタート。前髪は鉛筆の腹を使い、片ぼかしの線で頭部の丸みを出します。

2 顔の輪郭は鉛筆を立てて、細い線に起伏を与えます。

3 顔と下アゴの面に移行する稜線を押さえました。

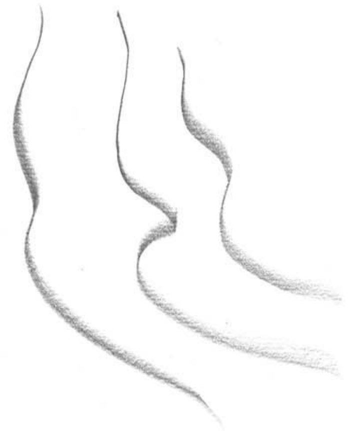


片ぼかしの線を使って丸みを出します。鉛筆を寝かせて腹を使い、先端に筆圧をかけて引くと、幅の広い片ぼかしの線となります。

4 鉛筆を寝かせてアゴの下の面をとらえるタッチを入れます。

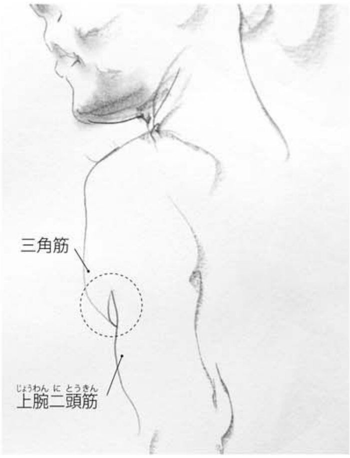
※**タッチ**…描く際にねらいや方向性を持って引かれる鉛筆などの線や筆致のこと。

5 線から調子へ。擦筆でこすって線を調子に置き換え、鼻やホオ、アゴの量感を表します。



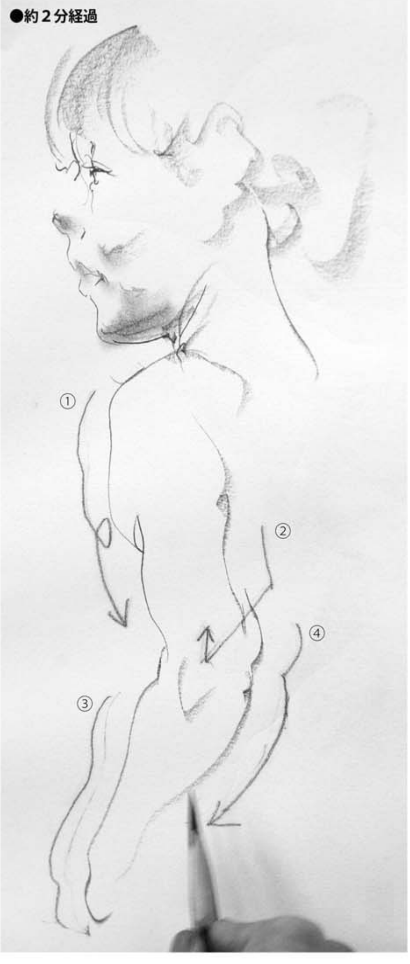
鉛筆の角度を変えて線を引くと、
線の幅に変化がつきます。

6 下を向いたアゴの面に対して、上を向いた肩のラインを鉛筆を立てたシャープな線で描き、量感と位置を表現します。



7 肩から腕のラインに移るときの返しに注目。筋肉の重なり(三角筋と上腕二頭筋)を表現しています。

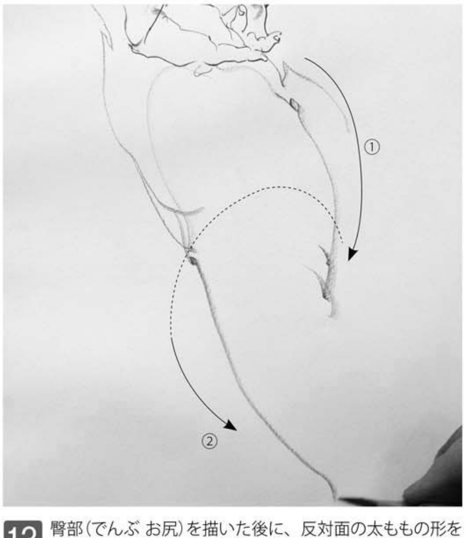
●約２分経過



8 交互にからむ筋肉は鉛筆を寝かせ気味にした幅の広い線で追っています。

9 バストの上と下の線の質の違いに注目。乳房の立体感と奥行きを一筆で表しています。

10 第７頸椎から背骨の形を追って、右肩から腕へ描き進めます。

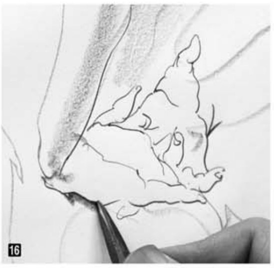


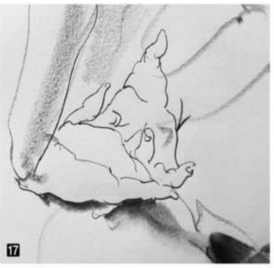
13 臀部（でんぶ お尻）を描いた後に、反対面の太ももの形を描きます。第１章で学んだ「い」の字です。見えないところで体をとらえる線はつながっています。

11 12 左腕の輪郭を強め、左手首から手のひらや指先への面の向きの変化を表現します。

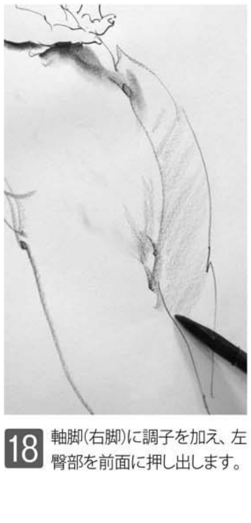
14 体重を支えている軸脚を描き、全体のラインを取り終えた段階です。

15 ヒジから上と下の「く」の字型の立体を表現します。



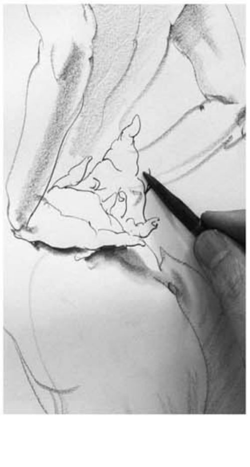


16 17 左腰に接する手のカゲを強く描き、腰との関係を表しています。同時に腰の中心の仙骨（せんこつ）を描きます。



18 軸脚(右脚)に調子を加え、左臀部を前面に押し出します。

19 右腕の稜線に調子を与え、立体感を出そうとしています。



20 稜線をとらえた後に、右ヒジから手首にかけての輪郭線をシャープに引こうとしています。背中上部を支えるためにかなり筆圧が高めです。

10分クロッキーを描く手順 その1 続き

21 頭部の仕上げに入ります。耳を中心に側頭部を描き込んでいきます。

22 生え際の明るさで前面と側面を描き分けます。

23 えりあしから耳の後ろの髪の毛に向かいます。最も暗い調子を入れて、手前の耳を立たせます。

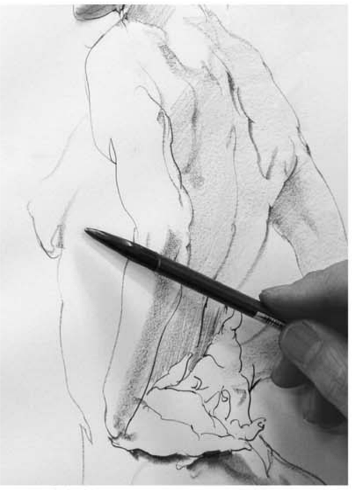
24 頭部の暗さに呼応し、アゴの稜線に調子を加えて量感を強めます。

25 前髪の中ほどにアクセントを入れて、頭部の丸みを出します。同時に髪の毛の黒さを入れて肌の明るさを表現します。

26 人体の構造に関わらない髪の毛の部分は、斜線で軽やかに表現します。

27 わずかな調子を加え、右腕を奥に収めようとしています。

28 背中にタテ方向の調子を加え、手のひらを明るく際立たせて、見せ場を生み出します。



29 前鋸筋（ぜんきょきん）の位置をとらえ、胸部のボリュームを表現します。

30 完成。肩甲骨とヒジと大殿筋に囲まれた人体の最も魅力的な部分にからめた指の表情を合わせて作品の見せ場としました。顔の表情がいつも主役になるとは限りません。

10分クロッキーを描く手順 その2

1 線の強弱で頭部の形からとらえていきます。

2 顔とアゴの境めと、アゴと首の境めの稜線から首の形をつかみます。

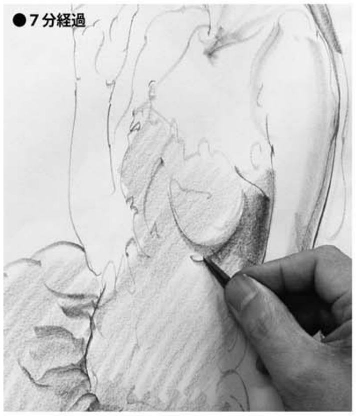
3 アゴの下面に擦筆で調子を入れ、うなじから肩のラインを描いていきます。

4 体を支える左腕を優先的にとらえていきます。

5 関節から関節までの線は一筆で描きます。

6 手首のシワを描き、立体感を表現しています。

7 腕の稜線を描き、丸みを立体的に表現します。



8 体の前面と側面を分ける稜線を、胸からとらえていきます。

9 太もものベルトを描いて、立体感を出します。

10 服のシワを強調して、体幹（胴体）と脚との面の変化を明確にしていきます。

11 画面の左からの光をとらえ、陰になる親指側のラインを強調します。

12 完成。女性独特のヒジの曲がり方（肘外偏角（ちゅうがいへんかく））が印象的なポーズです。上体の重さがかかり、緊張した左腕としなやかな右手との対比をとらえています。

広田稔が描くクロッキーの「技」

5分クロッキーとは

描かれた画面を客観的に検証し、指や顔の表情など、ねらったところは描き込みが可能な時間です。経験による5分なりの着地点をイメージして描き出しています。

女性の日常を彷彿(ほうふつ)させ、ドラマを感じさせる魅力的なポーズです。大きくS字にひねった体幹とツインテールにした髪の束の垂直線が、対比を生み出しています。

ワンピースドレス　5分クロッキー

ヒザから指先までの稜線の大きな流れを一気にとらえ、ポーズの持つ伸びやかさを表現しています。

ヌード　5分クロッキー

下からアオリで見た作者の位置を感じさせるポーズです。腕の後ろに引かれた強い線やコスチュームの柔らかな線など、「線の質の違い」を見てください。アオリの効果は空間の広がりを感じさせるところにあります。

ワンピースドレス　5分クロッキー

5分クロッキーを描く手順

柔らかい雰囲気のワンピースを着たモデルを、見上げた視点から描いたクロッキーです。別の角度から同時に描かれた２点の作品を見ると、作者ごとに制作の焦点が少しずつ異なることがわかります。

ワンピースドレス
５分クロッキー
広田稔

左の作品と同じポーズを、異なる位置から同時に描いた5分クロッキー。

手前に出たヒジの形の強さと服のシワの流れがつくる美しい線に着目した作品。

ワンピースドレス　5分クロッキー　岡田高弘

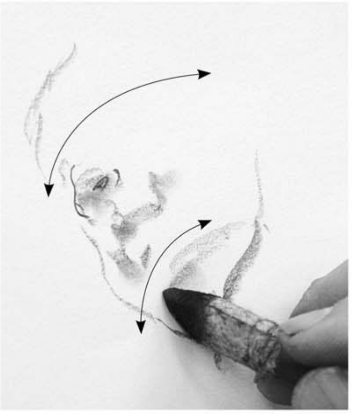
立ち姿が描くS字のラインを強調し、画面に動きを出した作品。

ワンピースドレス　5分クロッキー　上田耕造

1 前髪で頭部のアタリを取り始めます。アオリによって見える鼻の下の三角形をとらえます。

2 同じく下を向いた面である上唇とアゴの下面をとらえます。

3 左鼻の穴を描いて、頭部を左下から見上げている感じを出します。



4 アゴの稜線はゆるやかなカーブなので、擦筆で調子を柔らかく整えます。

5 前髪の並んだ線からホオの形に移っていきます。右の前髪と左の前髪を対でとらえ、頭部の傾きを表します。

●１分経過

6 下向きの面で顔の印象を描き終えた段階です。頭に添えた手を手首で表現します。

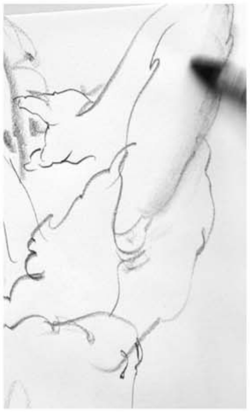
5分クロッキーを描く手順 続き

7 髪の束につながる側頭部の流れを探ります。これは頭部の稜線になります。

8 手を描いて後頭部を表し、左腕の位置を決めます。左ヒジは画面からはみ出すことで、腕がアオリの視点を表現しています。

9 服の裾は人体とは異なる線の質でリズミカルに描きます。シワを描きつつも、体幹（胴体）の大きなカーブ（丸み）を出しています。

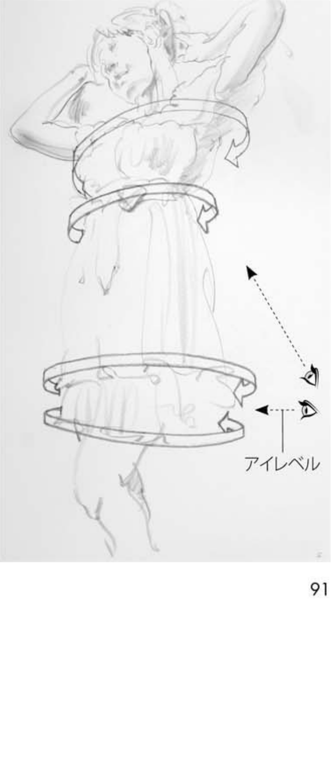
10 ヒザ関節を境に上と下で筆圧を変えて、脚の量感を出します。



11 腕の立体感を表す陰の調子を擦筆でこすって表現します。

12 右腕の輪郭を強調します。左腕の陰になる輪郭にも強い線を入れます。

13 完成。モデルとアイレベル（描く人の目の高さ）との位置関係、距離関係を的確にとらえて、下からアオリで見た人体の迫力を表現しました。



広田稔が描くクロッキーの「技」

2分クロッキーとは

2分ポーズは、モデルさんにダイナミックな動きを期待できる時間です。2分間は短いですが、スムーズに描けば、全体の骨格や筋肉をとらえることができます。彫刻でいえば、1分は芯棒をとらえる時間、残り1分は粗彫りまで持っていける時間だと思います。線のつながり、形のつながり（各部分の関係性）をより冷静につかむことができると感じています。

キャミソールドレス　2分クロッキー

小道具に棒などを持たせると、ポーズのバリエーションが広がります。ポーズの大きな流れを追うだけでなく、指先やクツなどの魅力的な部分を描く時間を得ました。

キャミソールドレス　2分クロッキー

ワンピースドレス　2分クロッキー

キャミソールドレス　2分クロッキー

ワンピースドレス　2分クロッキー

体にフィットするキャミソールドレスの活発そうなポーズと、フリルの多いワンピースドレスの可愛らしいポーズの作例をピックアップしました。キャミソールの場合、生き生きした動作が合うようで、寝ポーズでも、上体を支える腕や跳ね上げた脚が躍動感を感じさせます。ワンピースの作品は、屈んだポーズや大きく弓なりに反った姿勢と、柔らかなコスチュームの質感の対比をねらいにしたものです。それぞれ女性らしいしなやかなポーズです。

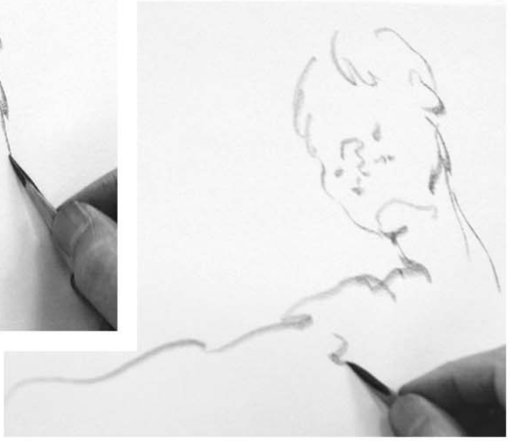
キャミソールドレス
2分クロッキー

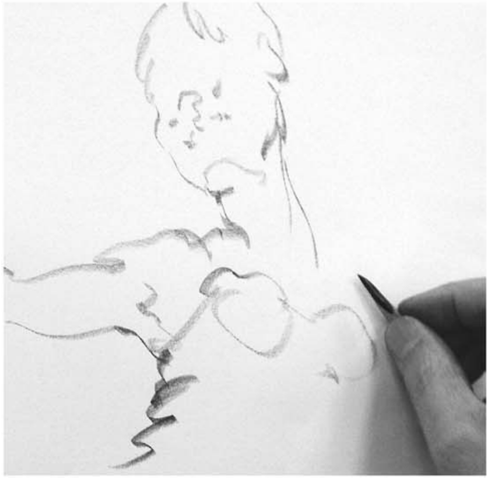
2分クロッキーを描く手順 その1

1 頭部をアオリで見ているので、アゴと首の稜線を追っています。鼻の下の面を三角形で表現します。

2 顔の前面の形に対して、後頭部から首にかけての形をとらえます。

3 上腕二頭筋のふくらみで、腕の丸さと胴との稜線を描きます。





4 右肩に対して左肩の位置関係を検討します。

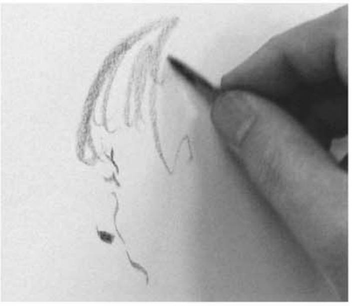
5 腕と跳ね上げた脚とのすき間の形を見ながら、腰のラインを決めます。

6 肩の線のねじれによって上腕と前腕の関係を表現します。

7 完成。2分ポーズでこの姿勢を保てるモデルは少ないであろう「躍動感のある」ポーズです。

軸脚の輪郭線が力の加わった側に飛んでいくところに注目。

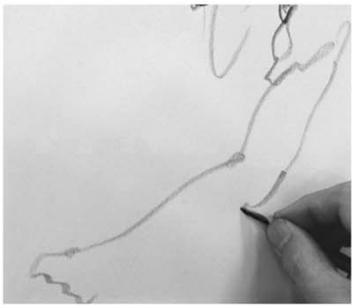
2分クロッキーを描く手順 その2



1 前髪とヨコ顔から制作スタート。

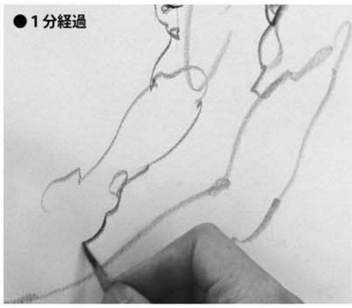
2 後頭部の髪の分けめを描き、正中線を押さえます。

3 頭部より手前にある肩(袖)の輪郭を強く引き下ろします。

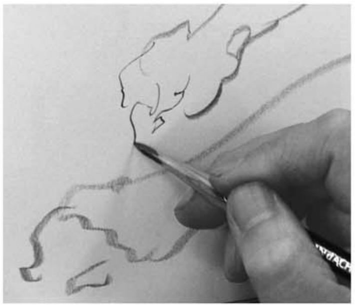


4 腕の内側の形に対して、外側のヒジの骨を描きます。

●1分経過



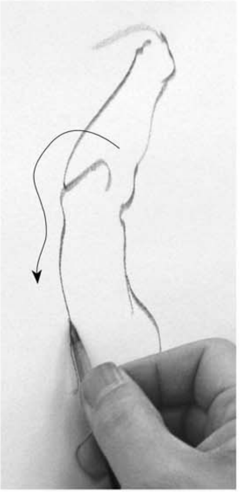
5 重さのかかった右腕は、鋭利な線で表現します。



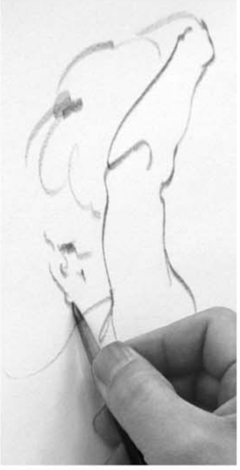
6 手の量感ではなく指先の表情を、鉛筆を立てたシャープな線で描きます。

7 完成。胸の下の暗さを与えることによって、奥に引いた脚と体幹との位置関係を表現しています。

2分クロッキーを描く手順 その3

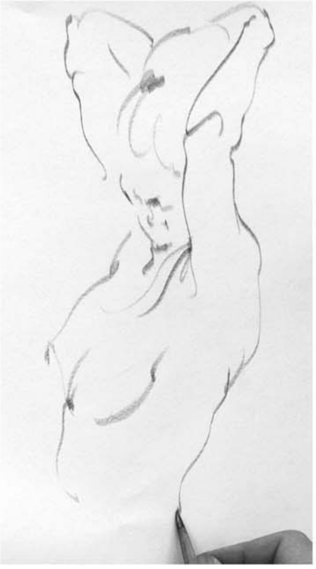


1 ヒジを稜線として、手前に折れ曲がった腕の形を表現します。



2 手前の腕を先に描き、その線を基準にして頭部をとらえます。頭部は奥に行くほど弱い線で描かれています。

5 髪の毛の暗さを入れ、手前の腕を引き出します。



3 胸を描いたら対になる背中の線を引きます。腰から下は後ろから見ているため、背骨がアウトラインから正中線に変わっていくことがわかります。

4 脚を表す上と下の線の質が変化しています。ふくらはぎと太ももの接するラインは描かなくてもつながって見えます。

6 完成。体幹をひねっているため、人体の裏側と表側が入れ替わっていくところが見どころです。

広田稔が描くクロッキーの「技」

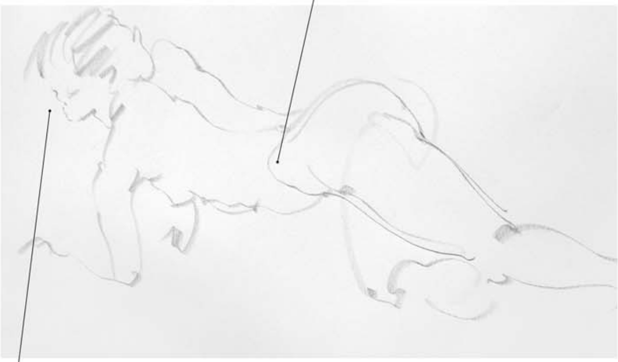
1分クロッキーとは

物理的に細部を描くことはできませんが、大きなムーヴマン（人体の中の重さの大きな流れ）をつかみ、印象をとらえることができます。モデルさんが1分しかできないダイナミックなポーズが描けることも魅力です。

１分でしかできない魅力的なポーズ。背中は暗示でとどめます。線でくくるというより空気を包み込んでいく感覚です。
ヌード　１分クロッキー

ダイナミックな動きのある立ちポーズです。ジグザグにバランスを取る魅力を追っています。筆圧の変化に注目！
ヌード　１分クロッキー

重要ポイント２…腰骨（腸骨 ちょうこつ）が腰の形のポイントです。



重要ポイント１…鼻とホオ骨で頭部の向きがつかめます。髪の毛（ヘアスタイル）にとらわれないように。

ヌード　１分クロッキー

1分クロッキーを描く手順 その1

短時間ならではの「いい形」を、「い」の字の運筆も使用しながら描いていきます。なるべく紙から鉛筆を離さずに形をつかみます。

1 画面の一番上になるこぶしからヒジまでをとらえます。

2 振り上げた右腕から体重を支えている左腕の手首まで、一気に描いていきます。再び右腕のヒジに戻ります。

3 後頭部から耳までを描きます。

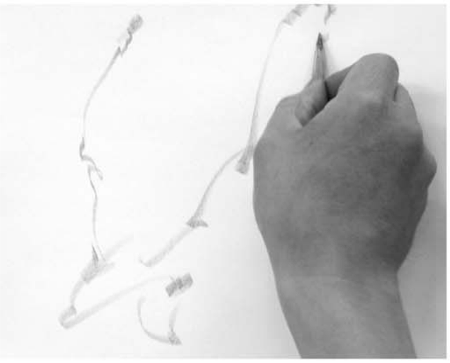
4 肩のフォルム（形）を描き、僧帽筋の形をつかみます。

5 完成。脇腹から太もも、ヒザと足首まで一気にとらえていきます。体重は左腕と左脚にかかっています。縮んだ体の左側はていねいに描いていますが、伸びた反対側は背骨の正中線で暗示にとどめています。

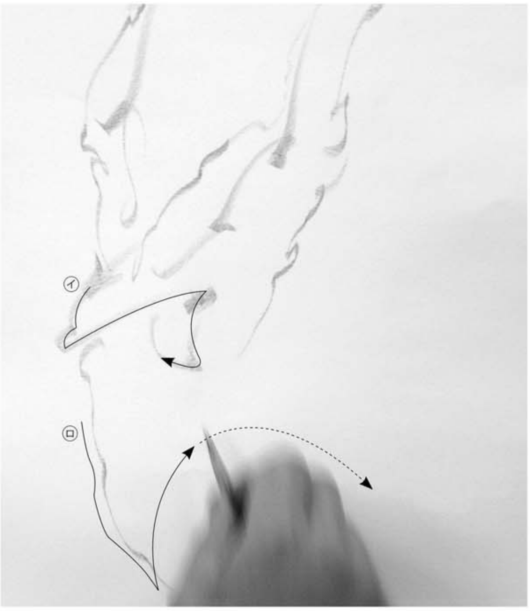
1分クロッキーを描く手順 その2

1 画面の左上部から描き始めます。全体を考えると指先を描く時間はないので、手首から入ります。

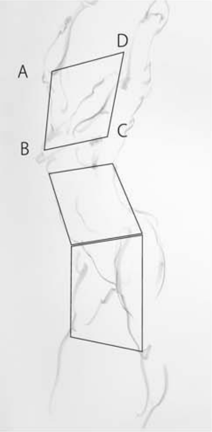
2 体幹を上と下に分けるアンダーバストを稜線としてとらえています。



3 左右のヒジの位置関係を押さえて、下図のABCDの面を意識します。



4 脇からバストへのラインを引き終えて、㋑㋺のように対になる左右の形を交互に引きます。



5 完成。ジグザグに流れた人体の構造を表そうとしました。

1分クロッキーを描く手順 その3

1 手前と奥の腕の形を簡略化してとらえ、胸から腰へと描き進めます。

2 太ももの形をつかみます。

3 完成。１分ポーズでも姿勢を保つのが難しい片脚立ちポーズです。上がった脚よりも重心のかかった軸脚を選んで描いています。

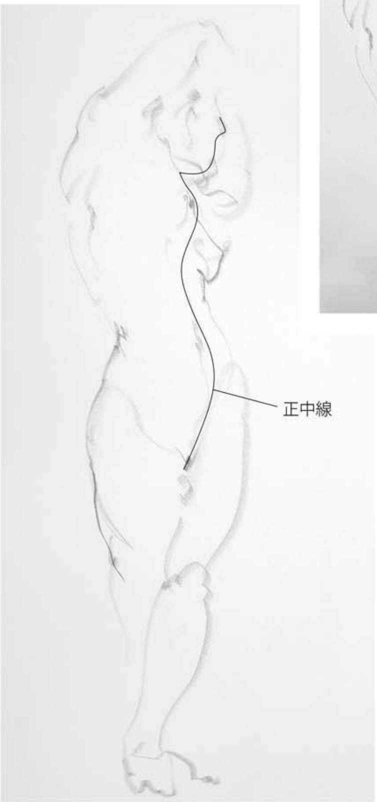
バランスの取れたムーヴマン。人体はS字バランスによって立っていられることがわかります。

1分クロッキーを描く手順 その4

1 挙げた腕から胸に向かって描きます。

2 輪郭の立体的なねじれが正中線によって表現されています。

3 人体の左右の形を交互に描いていきます。



※19ページでは、「い」の字の運筆例として紹介しています。

4 完成。S字バランスとねじれによって、緊張感のあるフォルム（形）となっています。

上田耕造が描くクロッキーの「術」

デッサンでは描く対象の細部に至るまでの細かい観察から、表層部分の描写力までが求められます。それに対してクロッキーでは、大きな視野で人体をとらえ、動きやリズムを的確に把握し、表現することが重要になります。

10分クロッキーとは

クロッキーは1枚の制作時間を短く絞って時間の密度を上げ、目の動きと手の動きを一致させることです。描き始める前に、大づかみな線で全体のアタリを取ってから描き始めます。10分の時間があれば、デッサンに近い「質感」表現をすることも可能です。

稲妻型のダイナミックな動きを感じ、対比として細やかな右手の指の表情をねらいました。
キャミソールドレス　10分クロッキー

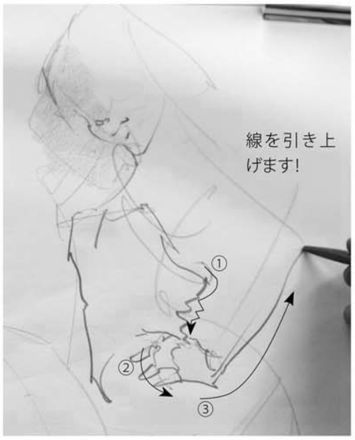
体に沿って形が変化するワンピースの柔らかい布の質感を、シワだけでなく、模様や陰影も加えて描き出した作品です。ワンピースドレス　10分クロッキー

体幹をひねった美しい立ち姿です。
軽やかなコスチュームをメインにするために、眼を前髪のカゲに含め、省略を試みました。
ワンピースドレス　10分クロッキー

10分クロッキーを描く手順

1 全身のアタリ線を取り、顔の前面を表す調子から始めます。

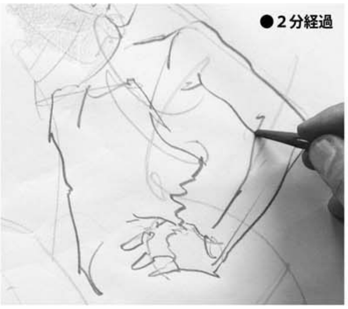
2 身体の前面から胸の幅と正中線を取り、脇腹の線に移ります。



3 背中のシワから腰に当てた手の面に移り、手首からヒジに向けて立ち上がる腕の線を描きます。

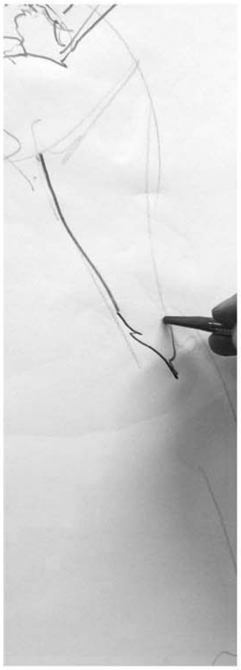
4 腕の形は内側外側を交互に引いて奥行きを表します。

5 鎖骨から肩、二の腕からヒジへと筋肉を意識し、起伏をとらえます。

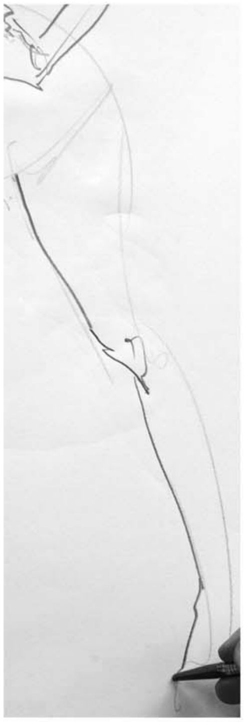


6 腕と背中に囲まれたすき間の形を手前から順に立体的に描き進めます。

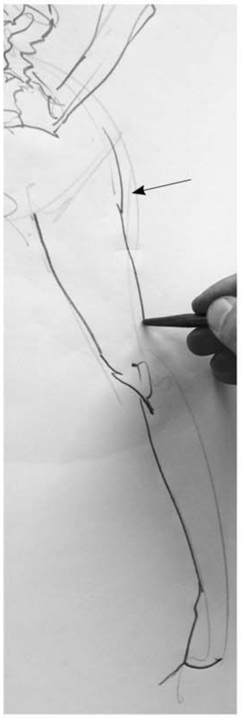
7 コスチュームの縫いめは、人体の立体感を強めるのに役立ちます。コスチュームの質感に配慮して、リズミカルにとらえます。



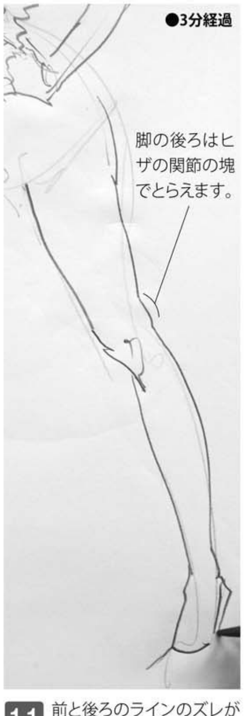
8 脚のラインは一気に引き下ろさずに、ヒザの膝蓋骨（しつがいこつ）に力がかかったところで線を折り返します。



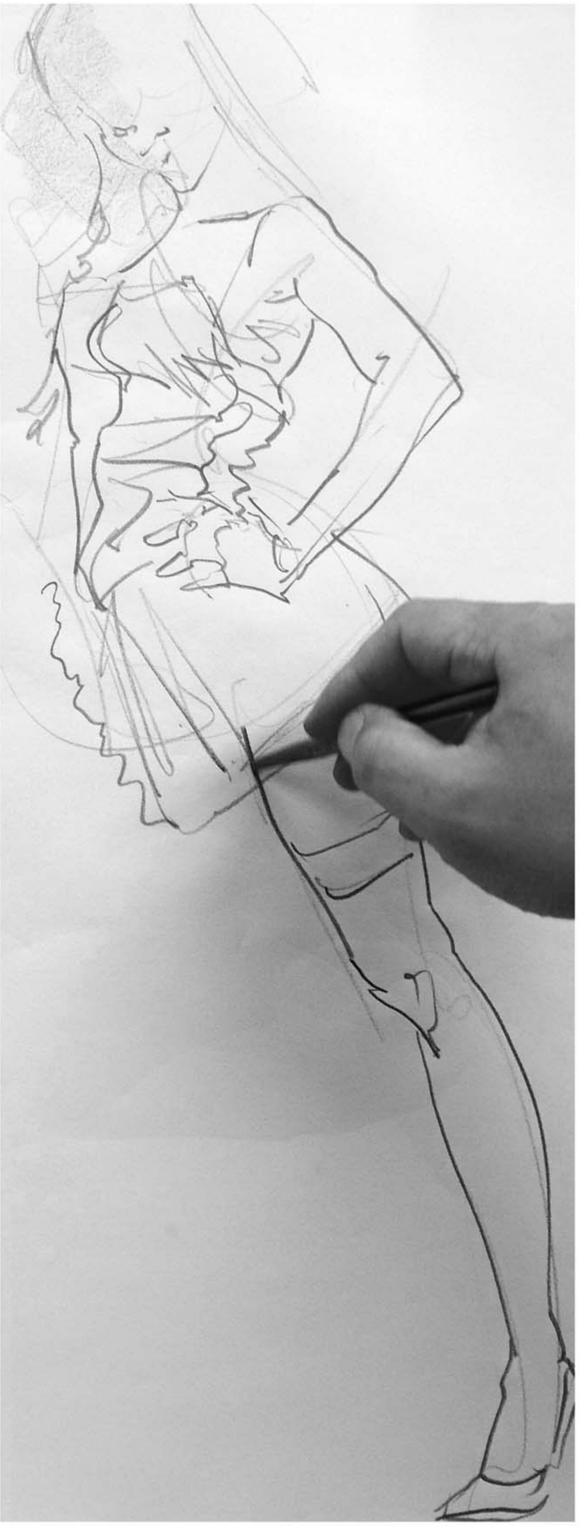
9 すねからくるぶしに向かう線でリズムが生まれます。



10 臀部（でんぶ お尻）の手前から脚が始まります。



11 前と後ろのラインのズレが魅力的な脚のリズムを生みます。



12 見えている部分だけではなく、コスチュームに隠れた腰の形に重ねるようにスカートの裾を描き進めます。

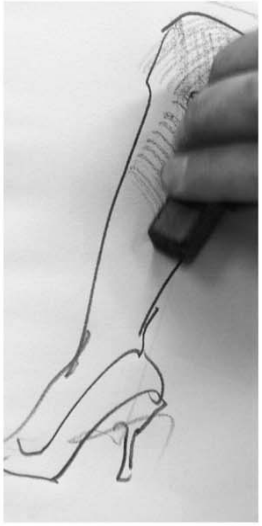
10分クロッキーを描く手順 続き

13 台に載せた脚をとらえます。つま先は切れていますが、カカトを入れたことで暗示します。

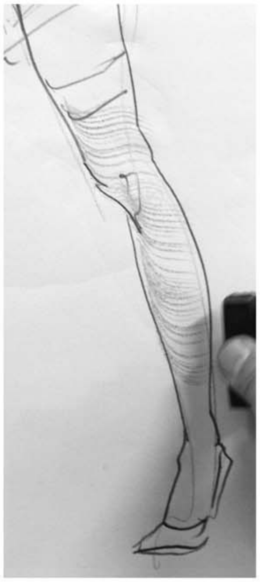
14 まだ描き込まれていないストッキングによって押さえつけられ、解放された柔らかな太もものラインを引きます。

15 後頭部の面の移り変わりを、誇張したエグレのラインで表現。

16 頭部の側に上げた右腕を描き、全体の形が整った段階。



17 網タイツの立体感を描きます。カッターで刻みを入れたグラフキューブの腹で表現（50ページ参照）。



18 網タイツの質感だけでなく、脚の形態感まで表現できます。

19 同じ方法でもリズム感を加えると、レースの柄も表せます。

20 グラフキューブの腹で服の面を塗っていきます。

21 コントラストを強くして、黒いビニールレザーのツヤのある質感を表していきます。

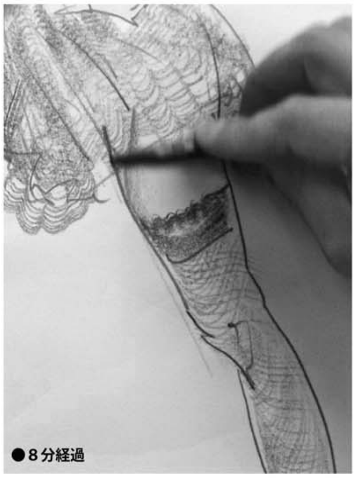
22 グラフキューブの角を使うと、鋭い線も引けます。

23 キューブを髪の毛表現に応用して、髪の毛の流れと量感を表現します。

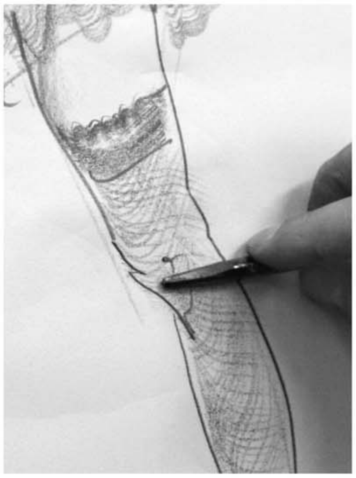
24 前髪の影を顔の前に落とし、鼻の立体感を強調します。

25 服や髪の質感が表現できました。

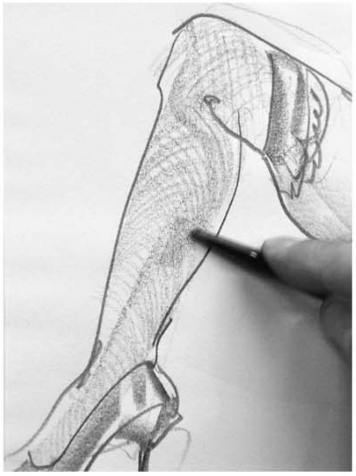
10分クロッキーを描く手順 続き



26 スカートの影が太ももに落ちる様子を描きます。



27 陰（カゲ）をつけてヒザの立体感を表現します。

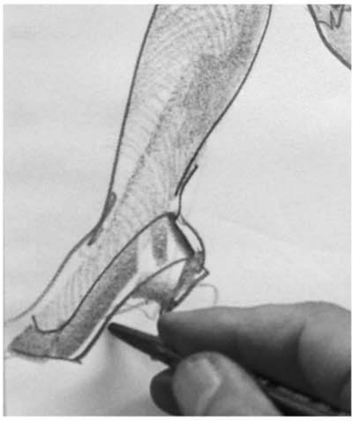


28 ふくらはぎのボリュームを稜線で表現。

29 脇と腕の稜線に片ぼかしの線（80ページ参照）を入れて、箱型のようにとらえます。

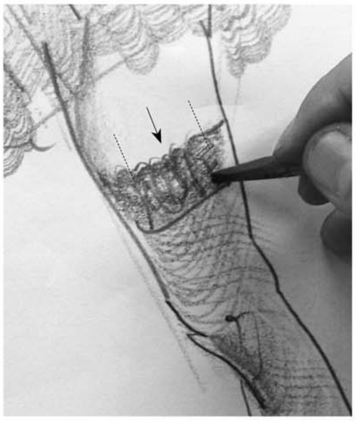
30 アゴの下の陰影を入れて、首の形を強調します。

31 ホオのふくらみを表す稜線を、鉛筆の腹を使って柔らかく表現します。



32 クツの光沢を、質感表現のためにハイコントラストで表します。

33 ヘソから左脚への流れを強調し、骨盤の傾きとお尻のボリューム感につなげます。



34 太ももの形をより立体的に見せるために、ストッキングの側面を強調します。

35 完成。弓なりの大きな流れを軸に、ダイナミックなポーズを描きました。

上田耕造が描くクロッキーの「術」

5分クロッキーとは

描く時間を削り、本質的なところを感じ取って線や調子に託すのですが、5分ではすべてを描き切ることはできません。描かずに暗示する部分が求められてくるので、「何をもって補うか」を考えながら、5分クロッキーの作風がつくられていくのだと思います。

頭から足までの大きな流れを画面の対角線上に置きました。背中の面を基準に、頭部の向きの変化を表し、頭部と足の暗い調子で、コスチュームの白さを引き出しています。
ワンピースドレス　5分クロッキー

両腕を上げたポーズは指先まで入れると全体が小さくなってしまいます。ヒジで切ることで、人体のダイナミックなS字形が生まれました。腕が上がると乳房が引き上げられます。
ヌード　5分クロッキー

頭のほうから見た寝ポーズは一見難しく感じますが、線や調子を使って「流れるような平面的な模様」としてとらえているのです。見慣れない形を描くときは、とても新鮮で楽しいので、皆さんもぜひチャレンジしてみてください。
キャミソールドレス　5分クロッキー

5分クロッキーを描く手順

左の作品と同じポーズを、異なる位置から同時に描いた5分クロッキー。

ヌード　5分クロッキー　岡田高弘

ヌード　5分クロッキー　広田稔　※9ページ参照

同じポーズを異なる位置から描いた作品。フカンで描かれたもの、ほぼ真ヨコからとらえたものなど、作者の目の高さの違いがよくわかります。
ヌード　5分クロッキー　上田耕造

1 軽い調子のアタリ線で大きなシルエットとすき間の三角形をとらえ、後頭部から頭部の向きを描き出します。

2 前髪に対する結った後ろ髪を描き、添えた手の形に移って手首の稜線に至ります。

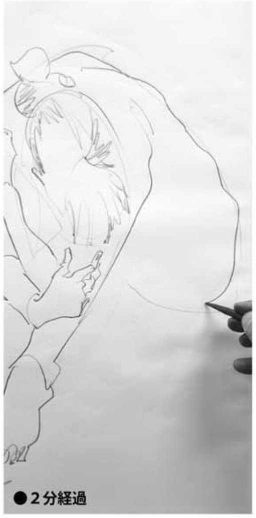
5 脚の形も交互に描いている点に注目。スネからくるぶしに折り返し、足の甲から跳ね上げた親指に移り、残りの４本指を描いてカカトに戻ります。

3 腕の形は「交互に引く輪郭線」の「い」の字で描き進めます。

●1分経過

4 左ヒジに添えられた指の線は、髪の毛などとは異なったリズムで描き分けます。

5分クロッキーを描く手順 続き



6 頸椎（けいつい 首の骨）から始まる背骨の形をとらえて引き始めた線は、背中と腰のラインに移っていきます。

7 放射状に立ち上がる髪の毛のカーブした流れが、頭部の丸みを感じさせます。

8 陰（かげ）が始まる位置は、稜線の近くです。弱い筆圧で印をつけます。

9 手の甲から鉛筆の腹を使って陰を塗ります。

制作プロセスの流れ

約４分で人体の形と陰の形を取り終えた段階です。68ページの**8**三角形でとらえる実例です。

手などの末端部分の複雑な形から大きな面へ向け、塗り始めています。

線描画に陰影による立体表現を加えました。

10 完成。画面に対して収まった形と、それによってできた余白のバランスがうまくいった作品です。画面の対角線上に頭部がそろい、人体の大きさを感じさせます。布を敷いた上でポーズを取ってもらっていますので、つま先から臀部にかけて布に現れた引っ張りシワが床面を表しています。

上田耕造が描くクロッキーの「術」

2分クロッキーとは

短い時間ですが、人体の骨格と筋肉を表す線の違いや質の描き分けが可能です。衣服を着ている場合でも、線で布の質感をとらえるだけでなく、明中暗の調子を加えてより絵画的な魅力を出すこともできます。

背中の形がつくり出す弓なりの形の左右の差、わずかに見える両足の位置で床面が表されています。右手の形にも簡潔な美しい表情を与え、見せ場をつくりました。足の裏と手の甲の対比にも注目してください。
ヌード　2分クロッキー

前屈みの体の動きに焦点を絞り、画面からはみ出た手前の右脚の強い線と奥の左脚の弱い線に差をつけて、奥行き空間を感じさせた作品です。
キャミソールドレス　2分クロッキー

全体を「く」の字型のシルエットでつかみ、直線的なコスチュームの組み立てと質感に曲線的な脚の形を対比させて描き分けています。39ページ参照。
ワンピースドレス　2分クロッキー

キャミソールドレス　２分クロッキー

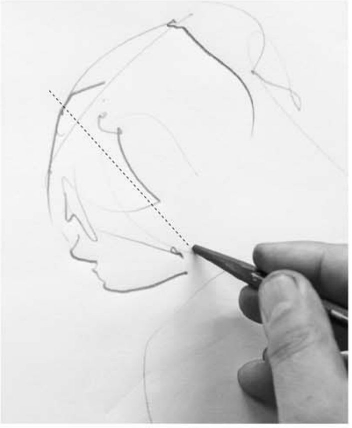
キャミソールドレス　２分クロッキー

どちらも全身を画面に入れて、腕と脚の伸びやかな動作をとらえています。人体との質感の差が一目でわかるように、キャミソールの色合いや厚みを示す調子をつけてみました。

描く対象を追うだけでなく、引く線を選ぶことで平面化しています。２分間という限られた時間内で、空間を表現するために線を選ぶことで、絵づくりの時間が生まれました。シンプルな「線」と「調子」で表現しています。

ヌード　２分クロッキー

2分クロッキーを描く手順 その1



1 耳の位置によって、フカンした頭部の傾きが表現できます。隠れた右耳の位置を対にして探っています。

2 重さに任せて垂れる髪の形の中で、唯一身体と関わる形として両側の束の部分を描きます。

3 腕を後ろに引いているために、袖も一緒に動きます。引っ張られている力をシワで表現します。

4 後ろで交差した手の指の形が魅力的で、描写のポイントになります。

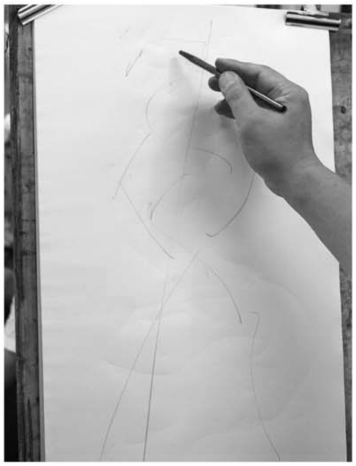
●約１分経過

5 手首（スナップ）を手の甲の一部としてとらえると、スマートな形になります。

6 クツは底の形から描き始めると、向きがとらえやすくなります。

6 完成。ダイナミックで魅力的なS字型ポーズが描けました。

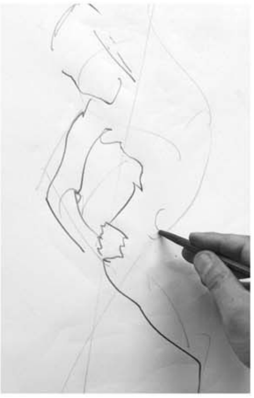
2分クロッキーを描く手順 その2



1 大きな構造をつかみ、全体に軽くアタリをつけます。

2 重さのかかっている一番手前の右腕から描き始めます。

3 力の入った腕としなった体幹を、すき間の形を見ながらとらえます。

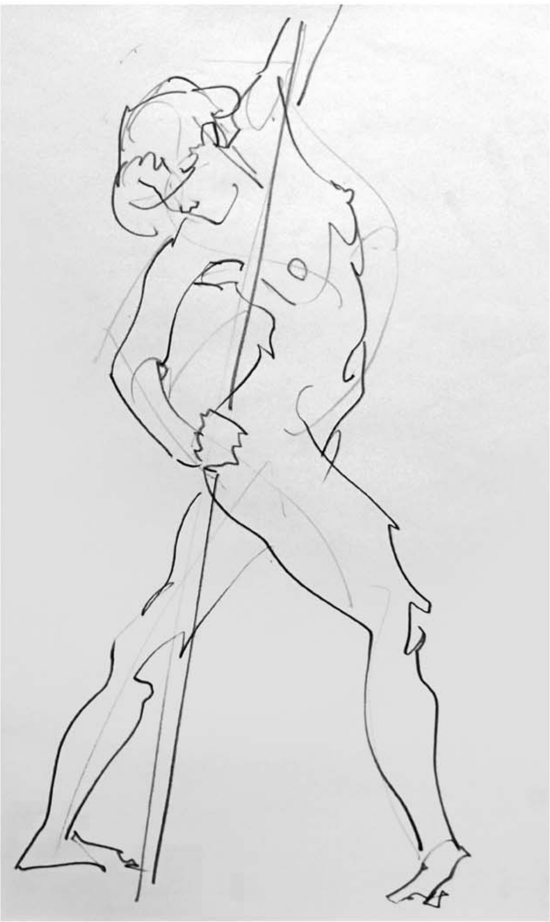


4 脚のつけ根ではなく、構造としての脚の始まり（腸骨）から描き始めます。

5 脚の返りを、足首のつなぎめをとらえて表現。

6 体幹のひねりをヘソに至る正中線につなげて表します。

7 見えない側の腰の形を表すための脚の出発点を押さえたところです。



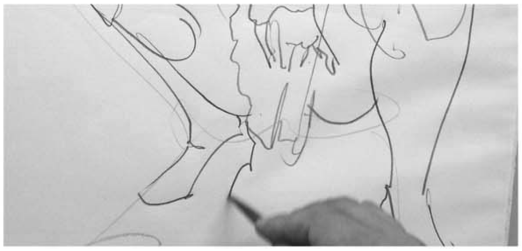
8 完成。ヒザの形を表す折り返し線で、力強い脚の形をつかんでいます。

2分クロッキーを描く手順 その3

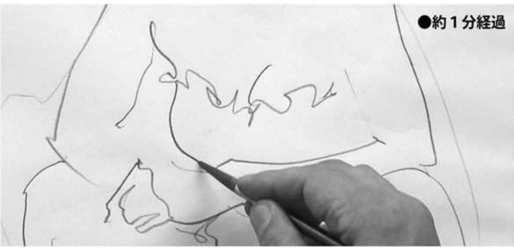
1 肩に対して手前に出ている腕の線を描きます。

2 左肩と続けて左脚をとらえます。

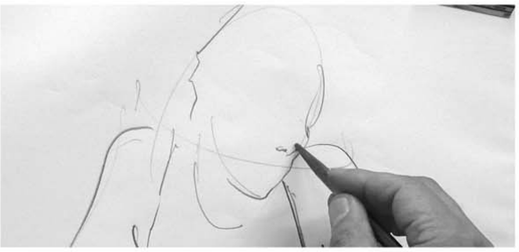
3 人体の形を表現する線（輪郭線）に対して、重さに任せた布の線を対比させます。



4 人体にはない大きな力の加わった魅力的なヒールの線を引きます。



5 バストの張りとギャザーの曲線のリズムを対比して描きます。



6 鼻の下の面を描き、最小限の情報で頭部の傾きと立体感を暗示します。

7 完成。限られた線で人体の量感が表現できたと思います。量感とは実際に空間の中に存在するかのように絵画などで表現される、重さや量の感じを指します。

上田耕造が描くクロッキーの「術」

1分クロッキーとは

1分でできることは、最短で全体を表す形を探すことです。ムーヴマンを見失う前に描くことが重要で、実験的な意味合いが強い描き方だと言えます。描いている対象と(絵を)見比べる時間がないので、作為的な要素(画面の上での絵づくりの工夫など)を排除します。

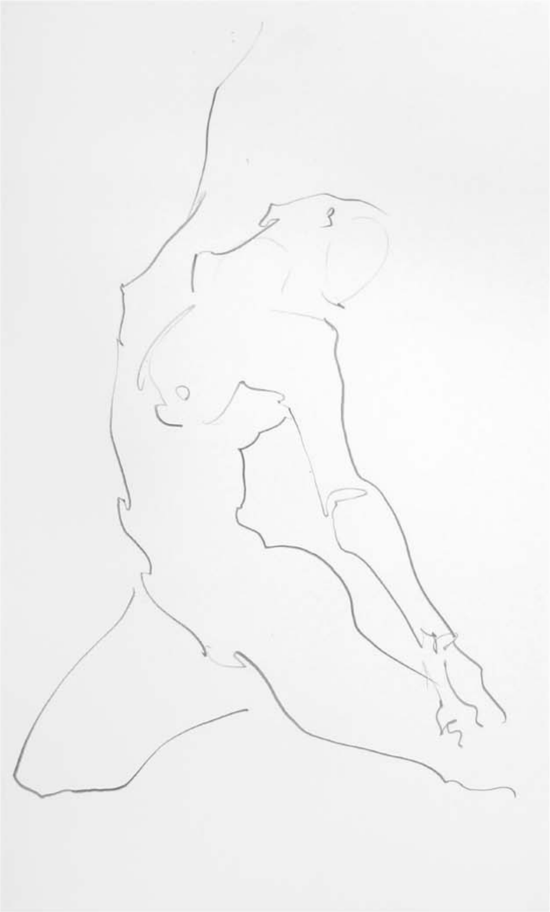
線を引くスピードの変化を想像してみてください。1分ならではのアクロバティックな心地よいうねりをとらえています。
ヌード 1分クロッキー

量感を表す形と細かな形とを描き分けています。柔らかい(筋肉や脂肪)曲線と鋭角的な(骨格の見える)部分は、線の対比でスケール感を生み出します。
ヌード 1分クロッキー

体幹のねじれを興味深く描いています。線描によって床との接地面が暗示されます。切り込むように、立体を表現しています。
ヌード 1分クロッキー

細部にとらわれず、全体の大きな動きをとらえる描き方です。線の強弱により、体の伸びている部分と縮んでいる部分を表しています。顔や手の説明の時間はないため、頭部や手首の向きを示すにとどめ、一筆で骨格や筋肉を表す線を切り込むことに専念した結果、体のうねりが表現できたと思います。

ヌード 1分クロッキー

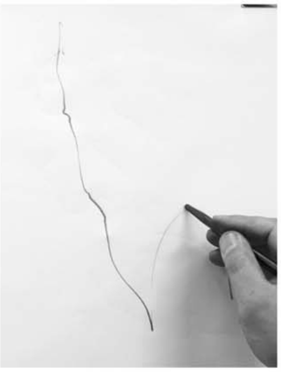


ヌード 1分クロッキー

頭のてっぺんと鼻の位置で頭部の傾きをつかんでいます。
ヌード 1分クロッキー

1分クロッキーを描く手順 その1

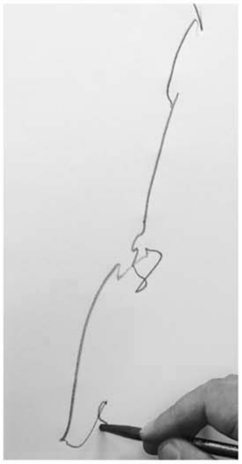
全身の動作を素早くとらえて、最短で人体が形づくる表情を線で描き出します。



1 このポーズで現れる肋骨のラインです。胴の上と下を分ける稜線としてとらえますⒶ。

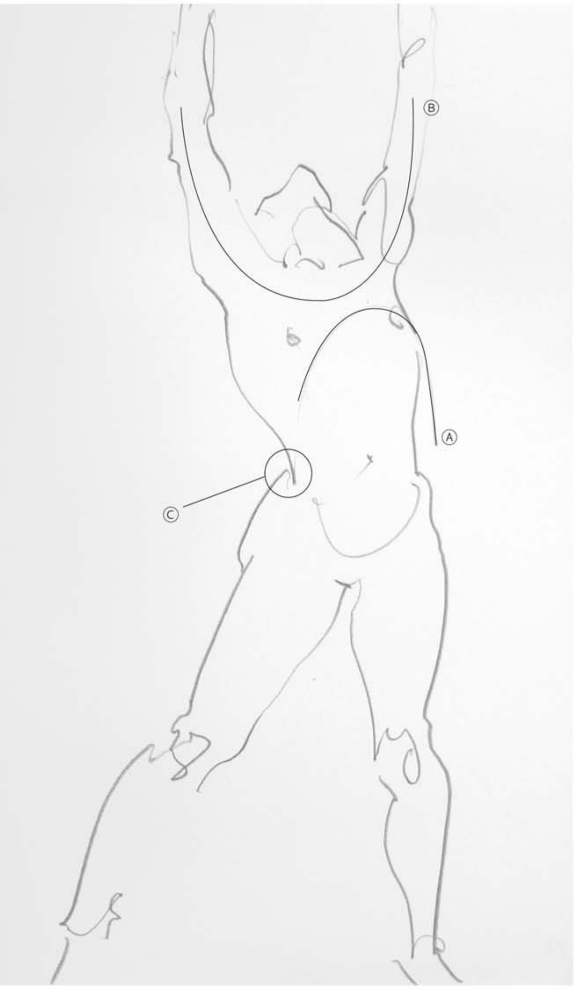
2 両腕のムーヴマンをとらえますⒷ。

3 腰の反りが脊椎動物としての人体の特徴ですⒸ。

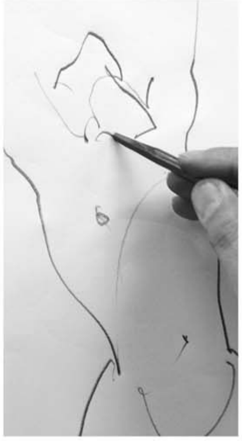


4 アウトラインで足の輪郭が流れないように描きます。

5 大腿部の流れは足先に流れず、ヒザ関節に重さがかかっています。



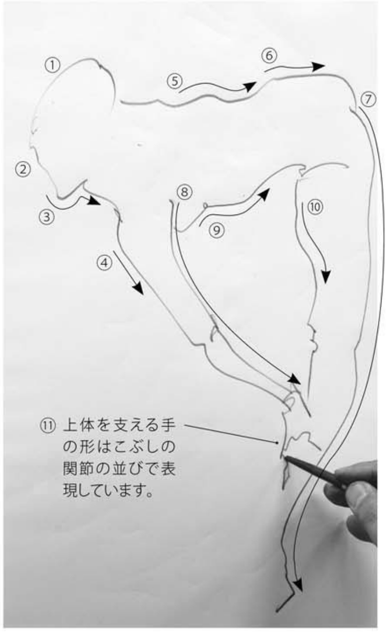
6 腰骨から垂直方向に伸びた脚の輪郭を引きます。



7 首のフォルム（形）と鎖骨を一筆で決めています。

8 完成。シンプルでダイナミックなポーズを、勢いのある線で伸びやかに表現しました。

1分クロッキーを描く手順 その2



1 前屈みによってできる三角形のシルエットが魅力的なポーズです。

2 完成。足のわん曲と重さを支える左腕の緊張感をとらえます。ヒジの反り（肘外偏角（ちゅうがいへんかく））は女性的な特徴です。

1分クロッキーを描く手順 その3

1 上半身はエグレの形（えぐるように引いた線）で骨格を表現します。

2 下半身は伸びやかな線で表現。

3 完成。右脚は張っている側の形を選んで描きます。前側はヒザと足の甲のみをとらえ、むしろ描かないことで空間を表現しています。

岡田高弘が描くクロッキーの「巧」

人間は脳でものを見ています。左右の眼で見た2つの視覚情報を合成し、自動補正しています。それが「不自然ではない形」です。デッサンではその情報を描き手の感性や言葉でもって二次元の画面に表現します。ここで求められるのが「心地いい形」であって、決してコピーしたような「正確な形」ではありません。同じ対象でも、認識する人の解釈の違いによってさまざまなとらえ方があってよいのです。

10分クロッキーとは

無制限の制作時間ならば、2ページで紹介したデッサンの4つの工程である「1観る→2描く→3比べる→4直す」を繰り返して完成を目指しますが、時間制限のある10分クロッキーの場合、これを少ない反復で完成させせることになります。

※いい形を描くときの「い」の字のヒントは、18ページ参照。

モデルの両手の間から顔がのぞき、見られる側が見る側になる面白いしぐさをとらえています。このポーズを描く場合、右腕を上げることで連動した肩が乳房を引き上げ、組んだ左脚の動きと呼応している構造をとらえないと不自然な人体になってしまいます。「3比べる」とは、描くものと画面に描かれた形を比較して、どこが間違っているかを見つける作業です。その部分を見つけられないと、「心地いい形」にたどり着けません。　ヌード　10分ポーズ

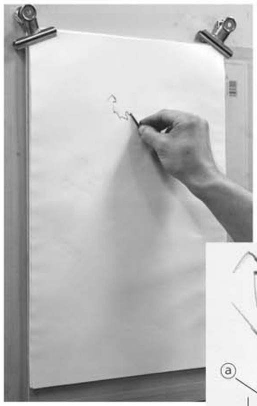
キャミソールドレス　10分クロッキー

キャミソールドレス
10分クロッキー

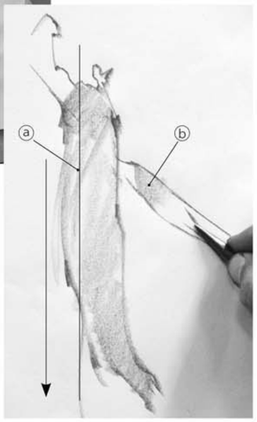
10分クロッキーを描く手順

a 重力に沿った垂直に対し、c が身体の流れに沿うことで、表情の変化が生まれています。

ⓐ～ⓓの4つの髪の毛部分に注目!
質感と量感を描いています



1 今回のポーズの特徴を最もよく表すツインテールのつけ根から描き出します。



2 重力を感じさせる髪ⓐを垂直方向に一気に引き下ろします。奥の髪の毛ⓑは、腕と胸の形を表します。

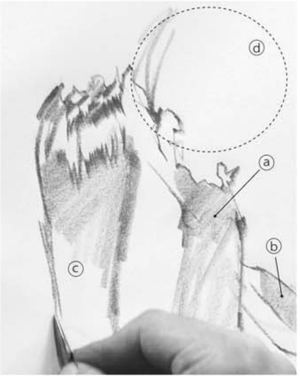
3 バストの下のリボンを描き起こします。

4 バストの量感を強調します。

5 リボンの流れから下腹部、スカートの輪郭へと続けます。

6 髪をつかむ右手の指を描きます。

7 髪の毛を描くことで接した指の白さが表現されます。



8 髪の折れ曲がりの稜線を入れます。光沢を表すための稜線を強く塗り、そのまま髪の束の形を力強く引き下ろします。

10分クロッキーを描く手順 続き

9 輪郭のみにとらわれることなく、左腕の稜線を同時に描いていきます。

10 ひねったポーズのヒジの稜線を強めに描きます。

11 位置を表すために、左ヒジをやや弱めに描きます。

頭部を描く

12 後頭部に対して前面の形を決めます。

13 髪の毛の分けめから頭部の正中線を描きます。

14 左手の小指の形を決めます。

15 前髪の暗さで右手の白さを描き起こします。

16 全体の構図が見えてきました。

17 イスの座面の黒さから、背もたれの形を線描で展開します。

18 体の骨格から表面の模様に視点を移し、コスチュームのポイントに線を置きます。

19 線の強弱に変化をつけて、リズミカルな画面をつくります。

20 稜線を強調するために服の模様を描きます。

21 全身の形が説明できてきたので、最初の見せ場に戻ります。

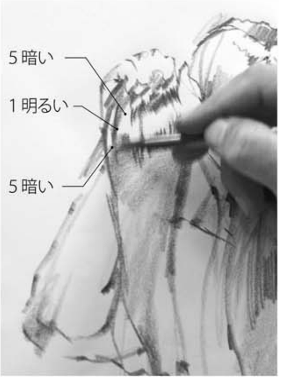
10分クロッキーを描く手順 続き

22 指の白さを際立たせるために、頭部の最も暗い側面を押さえます。

23 前髪のアーチ状のフォルム（形）を引き出すために、強い調子を加えます。

24 髪の毛のツヤをハイコントラストで表現しています。

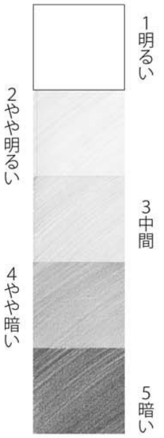
25 最も表情のある小指のみ形をとらえ、残りの指はシルエットとして扱います。

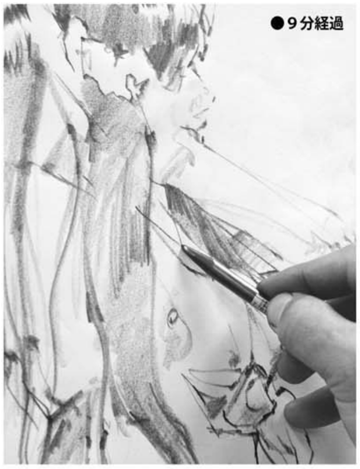


26 稜線から下の陰を暗い調子で強め、髪の輝きを強調します。

27 髪の毛の流れを出すためのタッチを入れます。

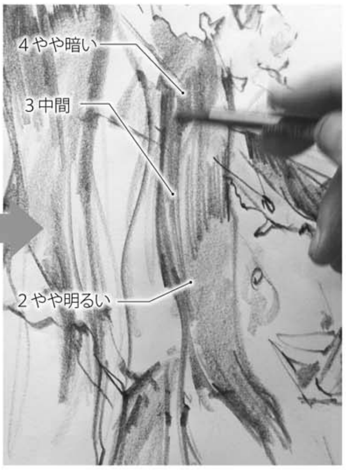
美しい髪は、明中暗でとらえる





28 直線的なチェーンのペンダントを描いて正中線を暗示します。

29 最も手前にある髪の束を強調して、メリハリをつけて仕上げます。



30 グラフウッド鉛筆を寝かせて、調子の変化をつけていきます。

30 完成。日常的な女性のしぐさを作品にしました。顔だけでなく、髪の毛の表情をテーマにしても人物画が成立します。

岡田高弘が描くクロッキーの「巧」

5分クロッキーとは

描くものを観察するのは重要ですが、見えているものすべてを説明するように描くことは避けます。必要な情報以外は省略し、切り捨てることによって「見せたい部分」をより強調する効果が得られます。

上半身を見上げた視点でとらえ、人体の量感を生み出しています。ヒジをつかんだ右手に表情を持たせ、見せ場としています。

ヌード　5分クロッキー

一瞬のあどけないしぐさを表現したようなポーズです。背面の輪郭を省略することで、画面の中央に配置した垂直軸と腕の形が強調されます。

ワンピースドレス　5分クロッキー

上体を支える左腕に呼応して、結んだ右側の髪を強調することによって右腕を省略することができました。

ワンピースドレス　5分クロッキー

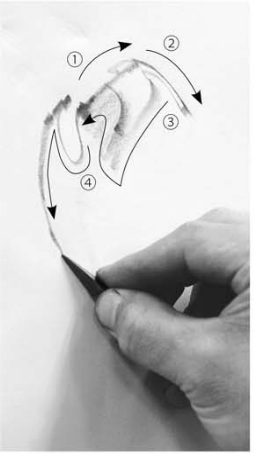
5分クロッキーを描く手順

同じポーズを異なる位置から同時に描いた作品です。
ワンピースドレス
５分クロッキー
岡田高弘

左の作品と同じポーズを、異なる位置から同時に描いた5分クロッキー。

ワンピースドレス　5分クロッキー　広田稔

ワンピースドレス　5分クロッキー　上田耕造



1 ツインテールにした髪のつけ根からスタートした頭部のラインは、髪の束の輪郭線に流れています。

2 髪の線は手前の肩の線と合流して、大きな構造を表す線になっていきます。

3 前髪の形を決めます。

4 頭部の量感を視野に入れつつ、目鼻口の輪郭に進みます。

5分クロッキーを描く手順 続き

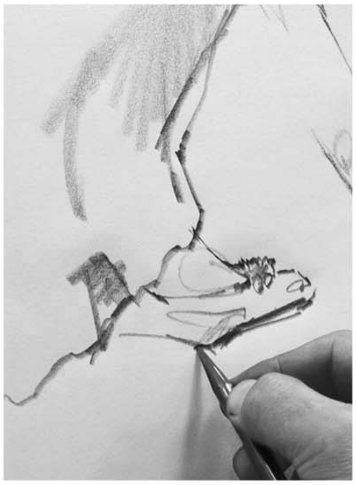
5 小指の表情にウエイトを置き、薬指と中指に進みます。

6 ヒジ関節を描き、調子を入れて立体感を出します。

7 太ももの稜線で脚の立体感を表現しています。

8 スカートの裾を描きながら、足の位置を探っていきます。

仕上げ



9 接地面を意識してクツを描いています。

10 スカートの奥にあるクツの色を塗り、イスの形を描きます。

11 クツの黒さとのバランスを考え、頭部に調子を加えます。

12 完成。背中の輪郭線をあえて引かなかったのは何故でしょうか？ 紙の白さを空間として生かすために、輪郭線の省略を試みたのです。

岡田高弘が描くクロッキーの「巧」

2分クロッキーとは

描いているものと画面に描かれた形の比較•検討→修正の工程が時間的制約でカットされるので、直接鉛筆の線描で形を決めていきます。アウトライン(輪郭)をすべて線でくくるようなことはしません。重要なのは、仕上がりのイメージを明確に持つことです。「インスピレーション」と「勘」を信じて一気に描く必要があります。

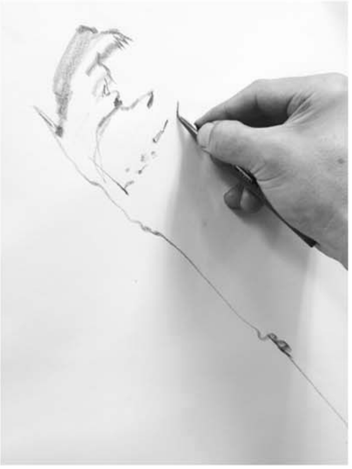
伸びた線は素早い線で、縮んだ線は力強い線で描きます。大きな「く」の字型のムーヴマンを持つポーズです。線の省略を効果的に使い、大きな流れを強調しています。 ヌード 2分クロッキー

１分のクロッキーと比べて、「描く時間」が多いというより、「観る時間」が多いという感じです。そのことで線を冷静に選ぶことができるので、暗示される形が増えます。 ワンピースドレス 2分クロッキー

剣を持った左手を突き出し、バランスを取って右手を挙げたポーズです。あえて顔などを省略して、S字型のラインを強調しました。
キャミソールドレス 2分クロッキー

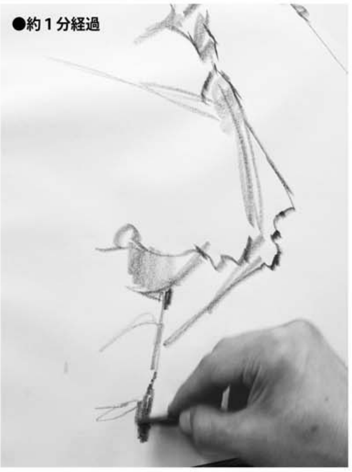
2分クロッキーを描く手順 その1

1 手前に差し出された肩から腕にかけての大きな流れから描き出し、後頭部の位置を決めます。

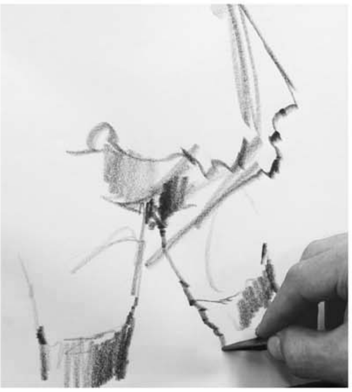


2 頭部の前面と側面を分ける稜線を探し、鼻の奥側の眉毛から目鼻の線を決めていきます。

3 コスチュームの前面のシワとツヤを描いていきます。

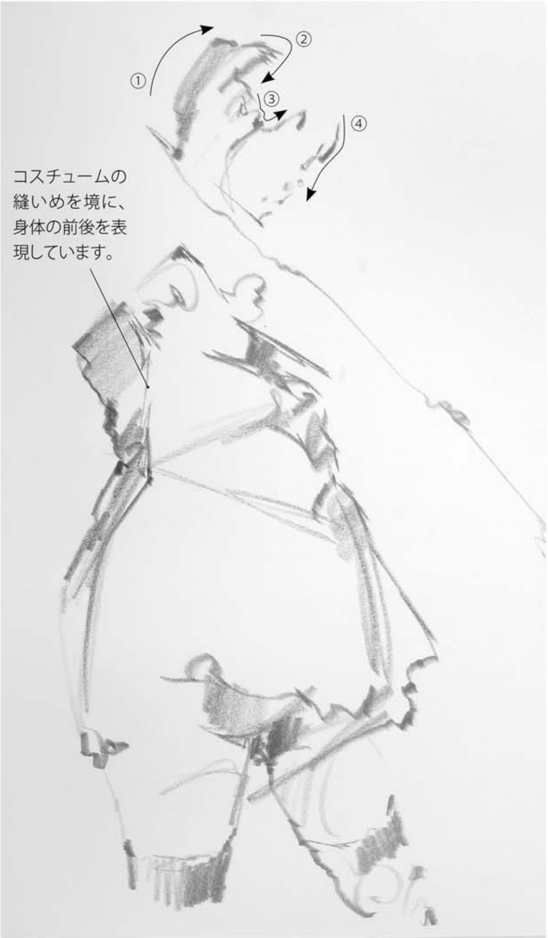


4 軸脚の強さをストッキングの黒を強めて表現します。



5 太ももの内側の面を意識して、形を探っています。グラデーションによって円筒形の太ももの量感を表現しています。

6 完成。頭部の運筆を番号で示しました。サーベルを振り下ろしたポーズです。描かれていない部分をイメージして見てください。



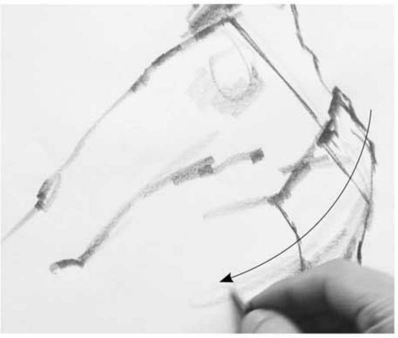
2分クロッキーを描く手順 その2

1 顔と髪の境めを基準点に、顔のラインを描き始めます。

2 肩に乗った髪で肩の位置を表現し、張った肩ひもの直線と首の有機的な線を対比します。

3 肩ひもの延長で胸の形を表現します。

4 体の大きな面の変化をつかみます。



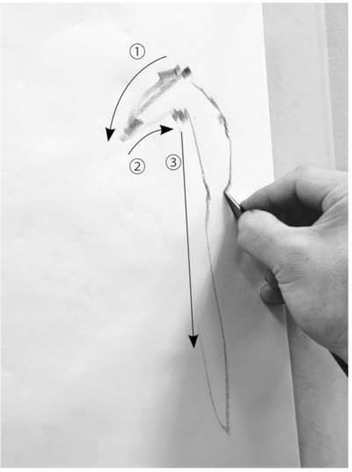
5 胸元から背面の腰に向かって走るシワの表情で、ポーズの持つムーヴマンを表現。

6 動きによって生じたシワによってもムーヴマンを表せます。

7 接地した面の強調で、身体の重さを表現します。線の質の変化で描いていないイスの存在を暗示してみました。

8 完成。人体の大きなZ型の流れをとらえます。身体を預けたイスの存在を大きく空けた空間で暗示しています。

2分クロッキーを描く手順 その3



1 頭部からスタート。後頭部の分けめから、重力を感じさせるツインテールのラインに移っていきます。

2 耳と肩の重なりで見えない顔の向きを暗示します。

3 コスチュームのシワを追いながら、背面と側面の境をたどり、裾に至ります。

4 手前にある太ももを力強い線で描きます。

5 画面上のバランスを考慮し、くるぶしからつま先まで一気に引き下ろします。

6 完成。ものを拾うしぐさですが、あえて指先まで描かないことで、観る人のイマジネーションを刺激しています。

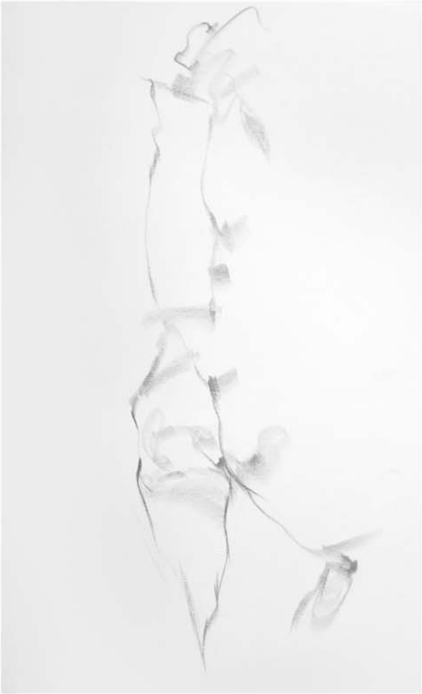
岡田高弘が描くクロッキーの「巧」

1分クロッキーとは

短い時間内で画面のバランスと最小限の説明での作品成立をイメージして、一気に描いていく訳ですから、自分の持っている感覚のすべてが試されているように感じます。省略表現は、作品鑑賞者の想像力を刺激し、イメージを広げる効果があります。

１分クロッキーの場合、対象から受け取る力強さ、量感、存在感などを敏感にとらえ、シルエットでくくらずに、線の筆圧やスピードの変化で表します。描く前に省略する部分を選び、仕上がりの形をイメージしてから描き出します。上げた脚のポイントをとらえ基本構造を示しています。

ヌード　1分クロッキー



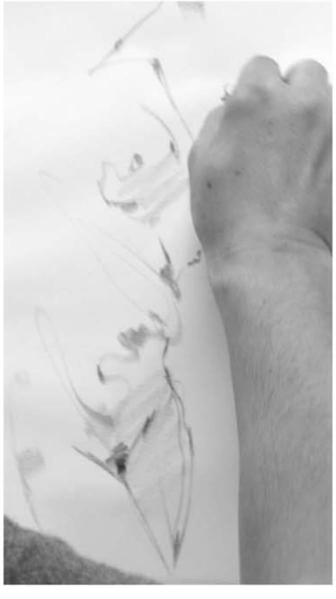
ヌード　1分クロッキー

ヌード　1分クロッキー

１分クロッキーの線の引き方は、全体のフォルム（形）をイメージして、絵になる要素をとらえ、最短距離を模索していくという方法です。

ヌード　１分クロッキー

ヌード　１分クロッキー



短時間クロッキーの長所として考えられるのは、顔の表情など細部にとらわれることを回避し、背中から腰、軸足などの人体表現のために不可欠で重要なフォルム（形）を、端的に把握できることです。

ヌード　１分クロッキー

ヌード　１分クロッキー

1分クロッキーを描く手順 その1

1 腰骨の位置を押さえ、太ももの線を引いています。

2 腸骨の稜線を見て、太ももの前面の形を決めます。

3 前面を描いた後、対になる腰の始まる位置に戻り、臀部（でんぶ お尻）の形を引いています。「い」の字の描き方になります。

4 奥の脚の暗さを描くことによって、手前の脚を表現しています。

5 完成。体幹のねじれをつかみ、手や脚の始まりを描くことで、描かれていない肢体（両手と両脚）を暗示させています。発掘されたヴィーナス像などをイメージしてもらうとよいでしょう。

1分クロッキーを描く手順 その2

1 頭頂部の位置を決め、全体の基準となる頭の大きさを決めます。アゴ、鎖骨と流れ、体の向きを示す乳房の稜線に迫り、左右の乳首の傾きを押さえます。

2 肋骨を境に腹部から太ももにかけた量をとらえます。

3 完成。ヘソの下から下腹部の面の変化をとらえています。

1分クロッキーを描く手順 その3

1 動きを示す背骨のラインから背中の形を描き出します。

2 左側の縮んだ線に対して、右の伸びた線を引いていきます。

3 完成。弓なりの形（伸びた形と縮んだ形）が魅力的なポーズです。縮んだ側は太く断続的な線で、伸びた側はスピードのある線を使い、対比を生み出しています。

街角クロッキーのススメ

絵の勉強を始めた頃、先生に、「モデルさんのいちばん美しいポーズは、休んでいる時だよ」と言われたものです。これは見られていることを意識してポーズを取っている状態ではなく、リラックスしている形が最も自然で無理がなくて美しいということです。

カフェにて　広田稔

モデルさんを描いて勉強したいけど予算に無理がある、またはモデル事務所のない地方に住んでいて、モデルさんが使えない人は多いと思います。が、視点を変えて、見られていることを意識しないで、自然にしている人をモデルにと探してみると、身の回りには素敵なモデルさんがいっぱいです。家では寝転がってテレビを見ている家族はいませんか？ 街に出てみると、喫茶店や公園でくつろいでいる人、駅のホームで電車を待っている人、電車で思いっ切り眠っている人……モデルはいくらでもいるのです。

小さめのクロッキー帳や手帳などに、画材も鉛筆だけとか、サインペンだけとか、シンプルなもので手早く描ける準備が必要。僕はいつも短い鉛筆を耳にさしてます（大工さんみたいにね）。相手は描かれていることなど知りませんから、何時立ち上がっていなくなってしまうかもしれません。全部描き起こそうとしないで、印象のみを記録しようと心がけましょう。慣れてくると面白いくらいに描けるようになりますよ。写真で写した人物や景色と違って、絵は上手く描けたかどうかではなく、短時間にも関わらず、そのときのいろいろな情況がよみがえってきます。これは視覚だけでなく、その場の雑踏の音や町の匂いなど、五感を使って感じ、描いているからではないかなと思っています。

待っている人々　広田稔

旅の途中　広田稔

どうにもシャイで街に描きに出かけるのが億劫な人はどうしましょう？ レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロ、リューベンスなどの巨匠の画集の群像画などをモデルに見立ててクロッキーしてみてください。すでに、巨匠達の優れた目で必要な要素のみが抽出されていますから、非常に描きやすく、勉強になりますよ。　（広田稔）

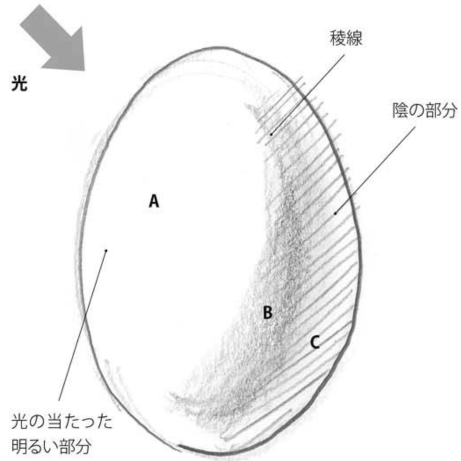
4 クロッキーで作品づくり

カラークロッキーの基本 明るい部分に固有色、陰の部分は自由色

短時間で描く場合、モデルの印象を素早くとらえるには、パステルや水彩絵具などの画材も大変適しています。色彩を生かせば、より的確にそのポーズの魅力を引き出すことができます。肌の中に感じ取れる美しい色味や、画面を大きく支配するコスチュームの色なども、一瞬にして描き出すことができます。人体は「肌色」だと思われがちですが、稜線を的確に見つけて描けば、肌色以外の色でも肌の色を感じさせることが可能です。

斜線の部分が稜線を境めにした陰の部分です。斜線から明るい部分には固有色（肌色）プラス白（紙の白地を残すこともあります）、暗い部分には作者の感じた色を塗ることができます。斜線部分が、緑で描かれても赤で描かれても、この顔は肌色に見えます。

＊**固有色**…それぞれのものが持っている独自の色相のこと。



上の図はタマゴを描いたものです。当然、固有色は白ですが、白とグレーで描かなくても、白いタマゴを表現できます。

A 稜線を境めにして、明るい部分は固有色の白に。

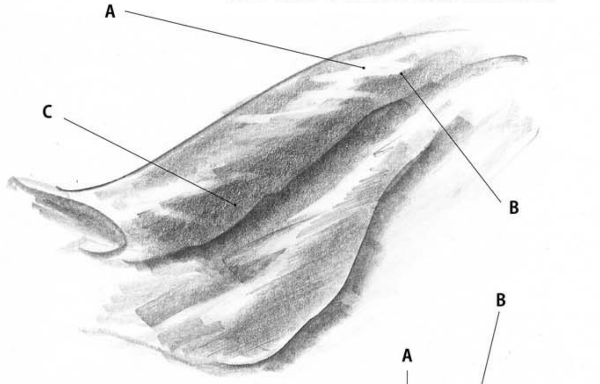
B 稜線部分は作者の感じる色を塗りましょう。ただし、AとCより明度は低くすることがポイントです。

C 稜線を境めにして陰の部分（反射光を含む）も、作者の感じた色、またはイメージする色を使うことができます。

ただし、Aの部分に固有色以外の色を使うと、Aの色そのものがタマゴの色に見えてしまう場合があります。空色を使うとこのタマゴは空色に、黄色を使うと黄色のタマゴに見えてしまうことが多いのです。

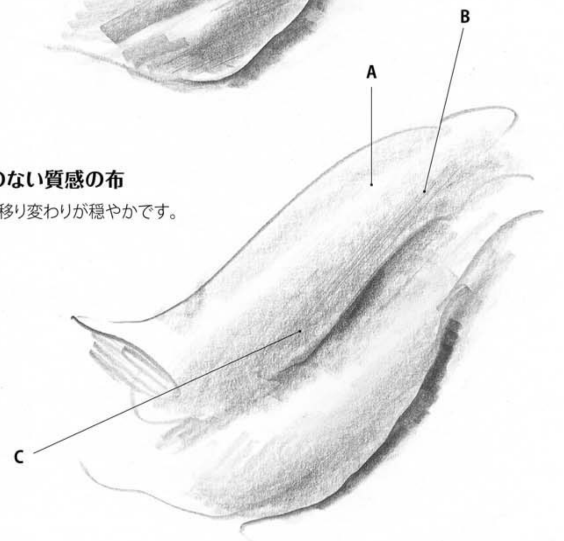
ツヤのある（光る）質感の布

明るい調子から暗い調子に急激に変化します。



ツヤのない質感の布

調子の移り変わりが穏やかです。



モデルさんが身につけるコスチュームの大半は布でできています。布の質感は調子の移り変わりで表現することができます。モノクロの調子の移り変わりの法則は、色彩を使ったときでも応用できます。

ヌード　20分クロッキー　54.5×39.5cm
パステル 広田稔

オレンジ色のショールに対して、補色のグリーンを肌の陰の部分に使った作品です。稜線部分は肌色やグリーンよりも明度の低いこげ茶色で描いています。

12色環（しきかん）

色を順序立てて並べて輪にしたものを色環や色相環（しきそうかん）と呼びます。向かい合う位置にある色の組み合わせを補色（ほしょく）と言います。

明度…色の持つ明るさの度合いのこと。たとえば赤に黒を混ぜると明度は低くなり、白を混ぜると明度は高くなります。

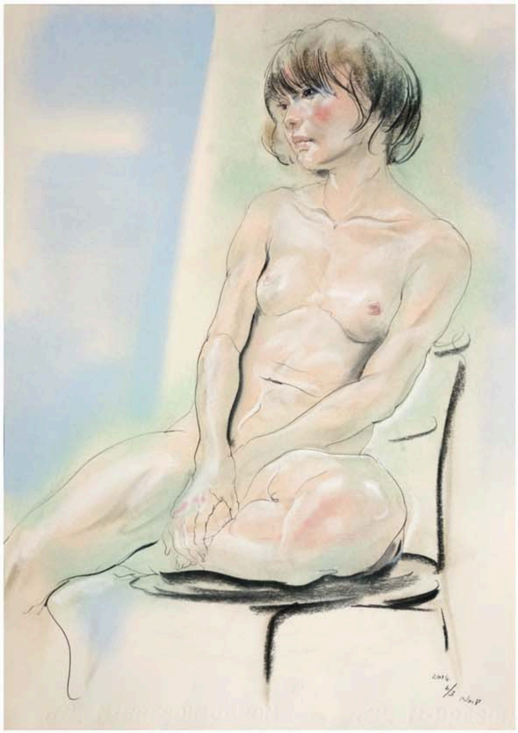
第4章

広田稔が描くカラークロッキー

1 体の稜線をこげ茶色で描き、陰と反射光の部分をグリーンとブルーで、明るい部分を肌色と白で描いた作品です。

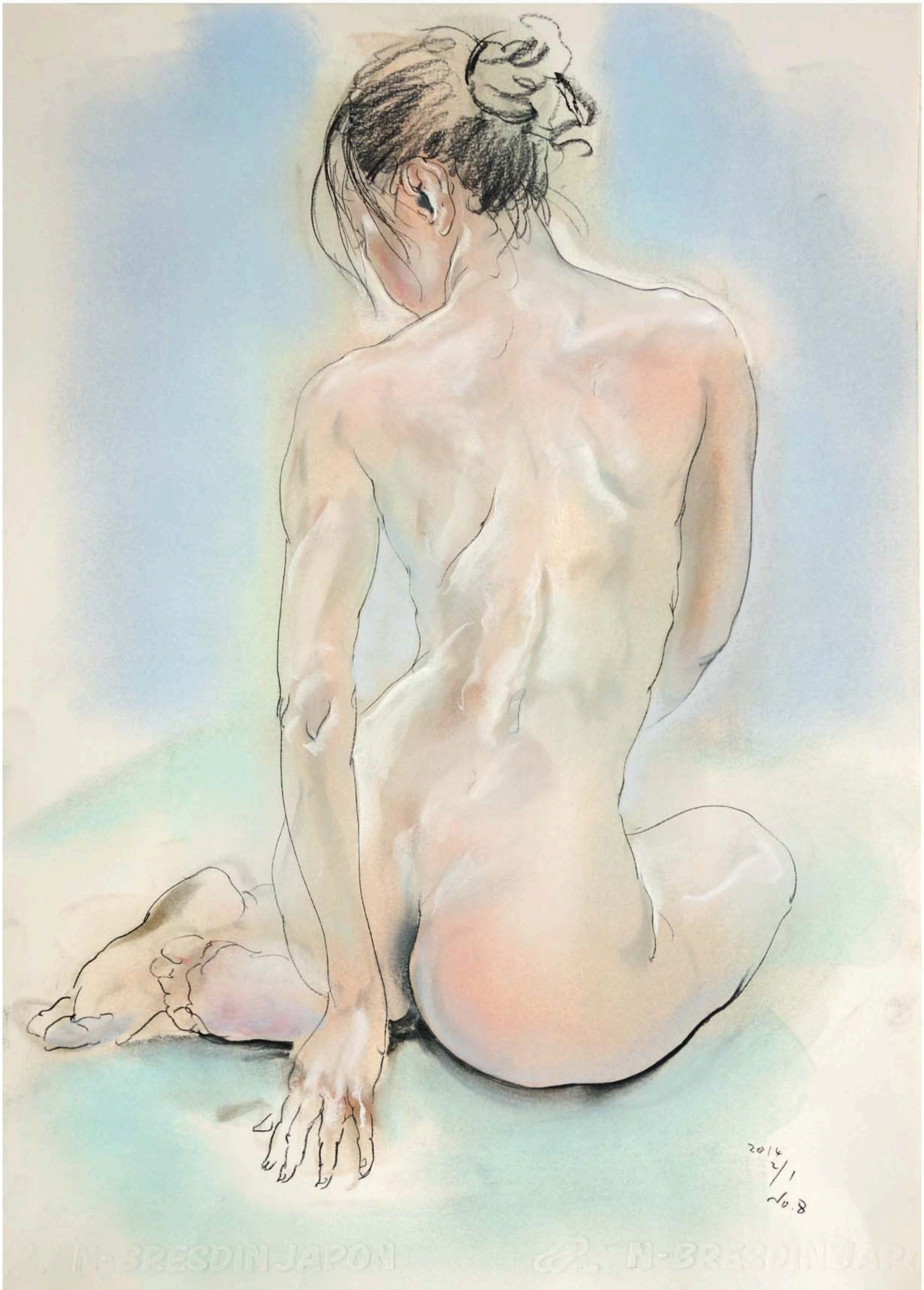
2 タンクトップの稜線部分(中央辺り)に注目してください。稜線と固有色の関係は、肌の部分だけでなく、布の表現にも当てはまります。

3 144ページの顔の作例で説明している、稜線を境めにした「固有色と感じる自由な色彩の関係」は、体全体に応用が可能です。骨格が現れる肩や肩甲骨に対して、量感豊かな腰からお尻の対比が美しいポーズです。



1 ヌード　20分ポーズ
54.5×39.5cm　パステル、木炭

2 コスチューム　20分ポーズ
39.5×54.5cm　パステル、木炭



3 ヌード　20分ポーズ　54.5×39.5cm　パステル、木炭

上田耕造が描くカラークロッキー

1 墨はモノトーンと思われがちですが、濃淡により、深い色味を持っています。薄墨で陰のグループをまとめ、立体的な空間をわかりやすくしています。筆の穂先をつぶして細密なハケめをつけたり、太くかすれた線で量感を表したり、と変化をつけることでスケール感が生まれます。常にバランスと勢いを心がけ、明暗の単純化とハイコントラストによる視覚的効果を試みています。輪郭線の省略により、余白に空間を生み出しています。

2 3 視覚的に刺激のあるパステルを大胆にすり込んで、ムーヴマンを表現しています。眼に映ったものを再現しているというより、形の変化を増幅してデフォルメによるリアリティーを求めています。

4 5 グレーのキャンソン紙にパステルで人体のボリュームを表現します。パステルの粉の上では墨汁は弾かれるので、フィクサチーフ（定着液：アクリル樹脂をアルコールで溶いたもの）で定着させてから、墨汁で一気に線描きします。すでに形が見えているので、線描にも迷いがなく、勢いがつきます。墨ベタの面で明度の幅を広げ、ハイライトを入れて仕上げます。パステルのトーン（調子）をグレーの地の色に合わせるのがポイントです。

4 コスチューム　20分ポーズ
パステル、墨汁

1 コスチューム　5分ポーズ 墨汁

2 ヌード　5分ポーズ パステル

3 ヌード　5分ポーズ パステル

5 コスチューム　20分ポーズ パステル、墨汁、金泥

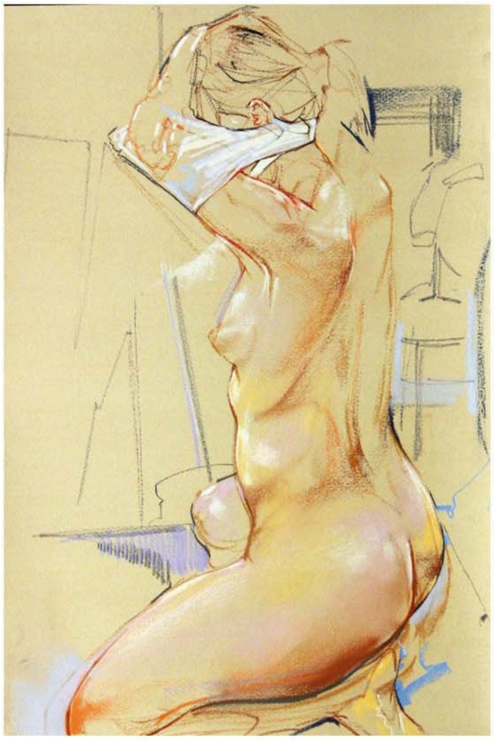
第4章

岡田高弘が描くカラークロッキー

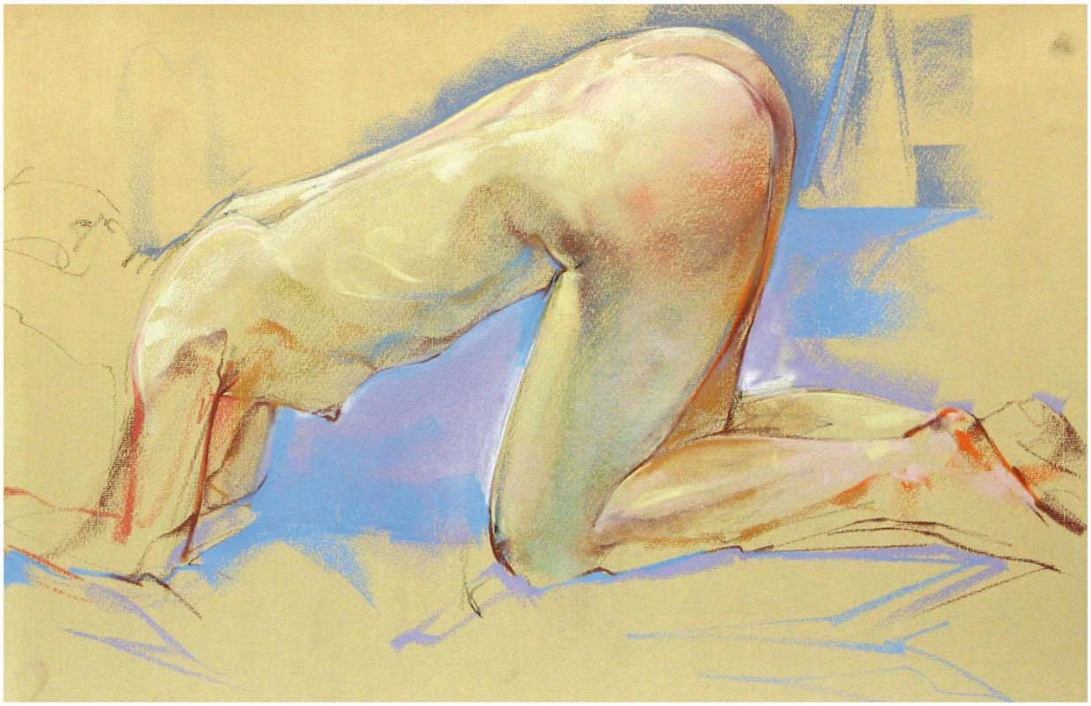
1 2 表面がザラザラした木炭紙にイエローグレーの下塗りをした「有色下地（ゆうしょくしたじ）」の作品です。色をつけた紙を使う場合、下地の色を最大限に生かした色彩表現を考えます。下地の色によって最小限の仕事で人体表現が可能になります。固有色を不透明に塗り込めるのではなく、下地の色とのハーモニーを考えて置いていきます。パステルはこすり込むと透明な色合いになり、下地を生かすことにつながります。稜線から暗部には反射光を入れることを心がけています。

3 4 木炭紙にアクリルガッシュ（不透明水彩絵具の一種）で下塗りをしています。好みの色のアクリルガッシュに、クリアジェッソ（半透明の下塗り用材料）を10%程度混ぜて塗ります。クリアジェッソ自体には色はありませんが、塗った後にざらついた肌合いになるので、パステルの食いつきが格段に良くなります。これらの作品ではバイオレットグレーの下地をつくって描いてみました。下地よりも暗い調子のパステルで稜線を描き、稜線を境界に明と暗の世界が分かれていきます。明部の肌色には固有色を使い、暗部の肌色には寒色を使用しました。明暗と寒暖の対比を表現の要素に加えています。

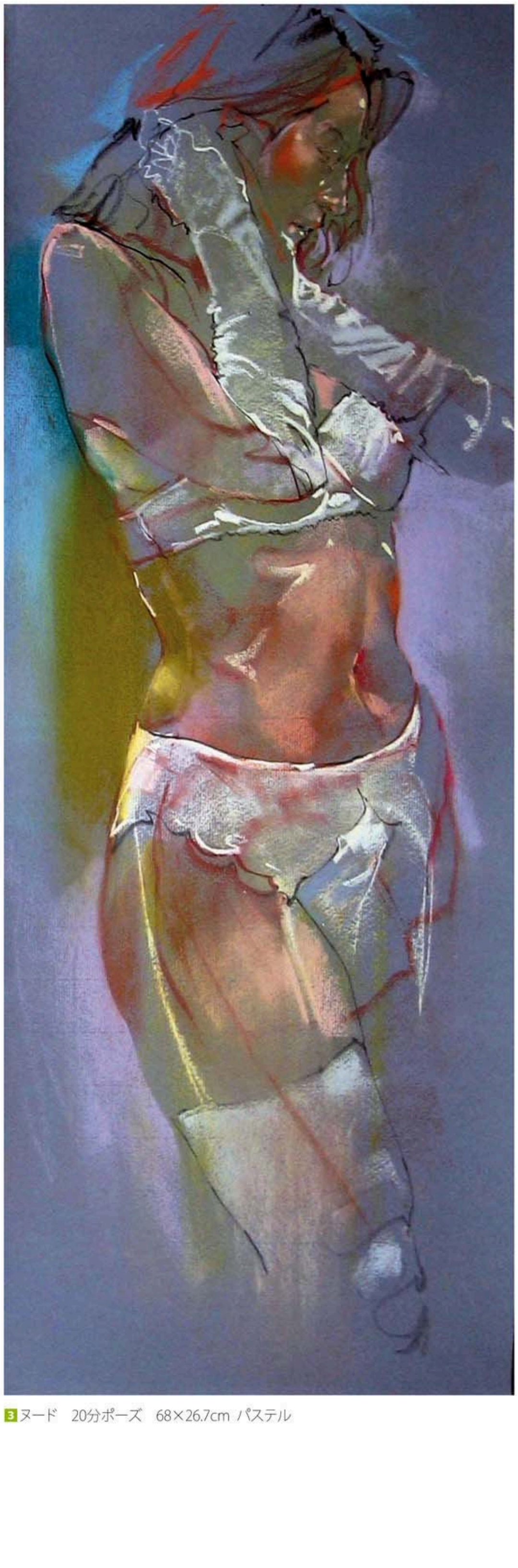
※**寒色**…冷たさを感じさせる色のこと。一般的に青みの色合いを指します。
※**暖色**…温かさを感じさせる色のこと。一般的に黄から赤みの色合いを指します。



1 ヌード　20分ポーズ
68×53.5cm　パステル



2 ヌード　20分ポーズ 53.5×68cm　パステル



3 ヌード　20分ポーズ　68×26.7cm パステル

4 ヌード　20分ポーズ　68×26.7cm パステル

第4章

カラークロッキーの画材道具 パステルの場合

パステルは水彩絵具のように乾く時間を待つ必要がないので、クロッキーに適した画材です。棒状のパステルが一般的ですが、スポンジにつけて描くパンパステルも便利です。

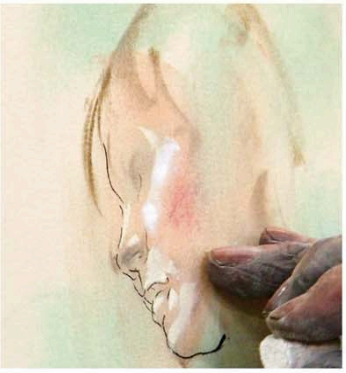
パンパステルとスポンジ

ここでは広田稔のカラークロッキーの描画道具を紹介します。化粧品のようなケースに入ったパンパステルをスポンジにつけて画面に塗っていきます。広い面に色を伸ばしたり複数の色を画面上で混ぜることもできます。

※木炭はヤナギなどの枝を蒸し焼きにして炭化させた軟質の画材。チャコールペンシルは木炭の粉を粘土と混ぜて固めたもので、発色の良い黒色の線を引くことができます。

画材の使い方

パンパステルをスポンジにつけて塗ります。

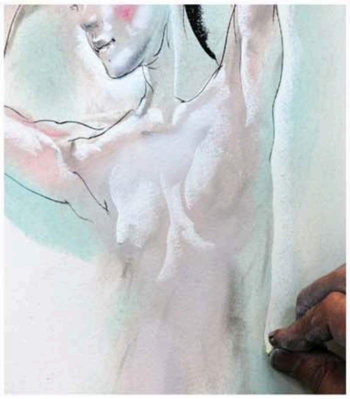


パステルを指でこすります。粉が紙に乗っている状態なので、画面上で伸ばすことができます。

ハイライトを入れます。白い棒状のパステルで明るい部分を描きます。

チャコールペンシルで線を引きます。細かい部分はくっきりとした黒い線を使います。

擦筆（さっぴつ）でこすります。鉛筆で調子をつくるときと同様にぼかすことができます。

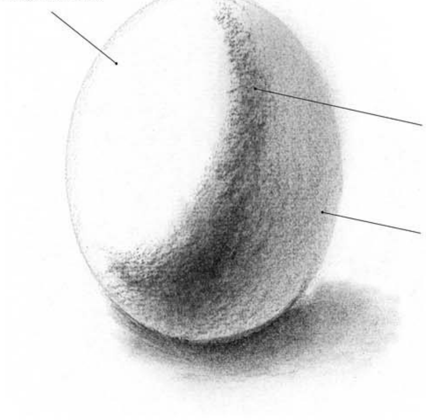


白いパステルで片ぼかしの線（調子）を引きます。

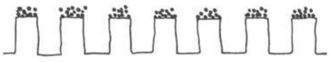
パステルは人物の肌の表現にぴったり！

紙の凹凸の出っ張ったところにだけ、パステルをつけると稜線部分のザラめ表現になり、こすって伸ばすと反射光部分の柔らかな表現ができます。
パステルは色の粉が紙の表面に摩擦で定着しているだけなので、こすると微妙な混色が可能となり、デリケートな肌の質感や色みを表現するのにぴったりな画材と言えるでしょう。

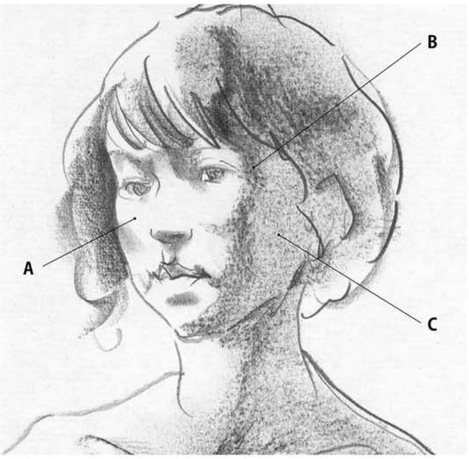
A 光の当たった明るい部分（紙の白）

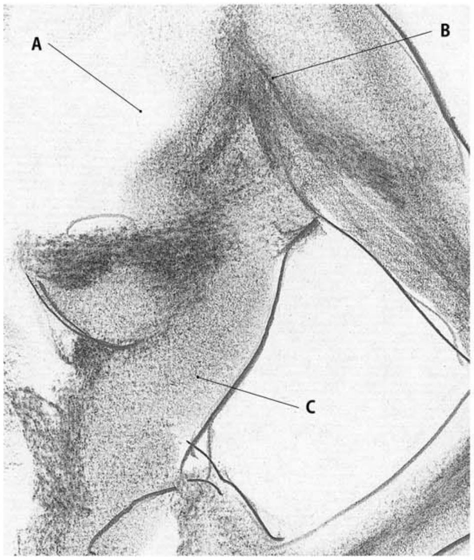


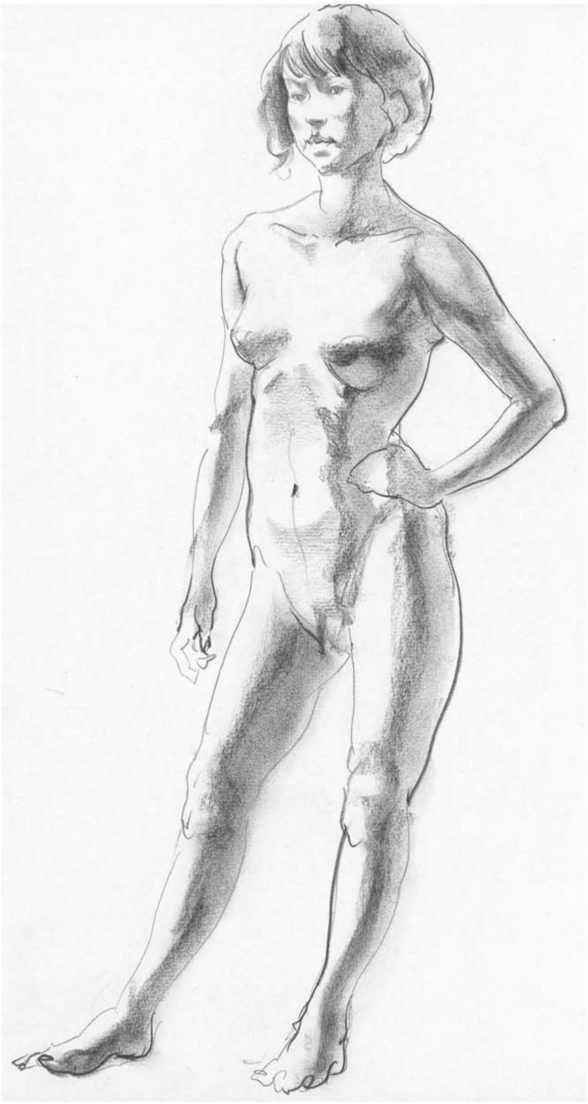
B 稜線などの濃い部分は、こすらずに「ザラめ」にします。



C 反射光のような薄い部分は、こすって紙の凹みにすり込みます。







ヌード　5分クロッキー　43.5×30cm　広田稔

第4章

ムービングクロッキーに挑戦

通常のクロッキーでは、制限時間内に一定のポーズを固定してモデルを描きます。なるべく動かないように姿勢を保ってもらい、人体の一瞬の動きをとらえていきます。それに対してムービングクロッキーは、描く時間内でモデルに自由に動いてもらい、動く様子を観察して描くという方法です。

広田稔の場合

「動き続ける対象を描こうとすると、時間軸が加わり、四次元を平面に表現することになります。まだ、確かな答えもないし、向かうべき方向も定かではないが、対象の動いた軌跡が画面に重なり合いながら描かれることで、また違ったリアリティーが得られるのではないかと思っています」

1 January 31,2014,NO.56　ムービング６分クロッキー　65×50cm　木炭

2 August 15,2014,NO.57　ムービング６分クロッキー　65×50cm　木炭

3 November 17,2014,NO.57　ムービング６分クロッキー　65×50cm　木炭

September 22,2012,NO.75　ムービング６分クロッキー　65×50cm　パステル、チャコールペンシル

上田耕造の場合

「カメラのように一瞬を切り取った画像とは異なり、眼で観た世界とは、時間差のある画像が脳内で再構築されたもののようです。肉眼でとらえた世界は記憶の産物とも言えます。私たちは実は常に記憶の中で生きているということなのかもしれません。自分自身がどのように人体をとらえているのかを確認する作業がデッサンであり、ムービングクロッキーこそが本来のクロッキーの姿ではないかとも感じています」

2 chrono tracer ムービング６分クロッキー　墨

1 Time　ムービング６分クロッキー　鉛筆

3 chrono tracer　ムービング６分クロッキー　墨

岡田高弘の場合

「ムービングクロッキーは、未だ発展途上の私にとって、常に宿題を残して終わるテーマの一つです。動いている対象（モデル）を描くわけですから当然、固定されたポーズを描くクロッキーとは明らかに表現すべきポイントが変わってきます。一つ言えることは、「対象がどう動いたか」を説明することではないという点です。記憶に残るわずかな残像を描き重ねていくだけでは、単なるコマ撮り写真の合成になってしまいます。「動いた形を描く」と「動きを描く」は根本的に違います。
ムービングクロッキーで表現しなければならないのは、「時間の経過」なのだと思います。膨大な量の情報の中から「時間の経過」を表現するための形（見えていた形だけでなく、目に見えない、動きを感じさせる形や線）を抽出するためには、観察力に加えて記憶力と絵画センスが問われます。どう表現するか？ この問いかけに、未知の答えを探して行ける。それが、ムービングクロッキーの面白いところです」

2 Memory of Move　ムービング６分クロッキー　49.6×32.3cm
鉛筆、透明水彩

1 Memory of Move　ムービング６分クロッキー　49.6×32.3cm　鉛筆、透明水彩

3 Memory of Move　ムービング６分クロッキー　49.6×32.3cm　鉛筆、透明水彩

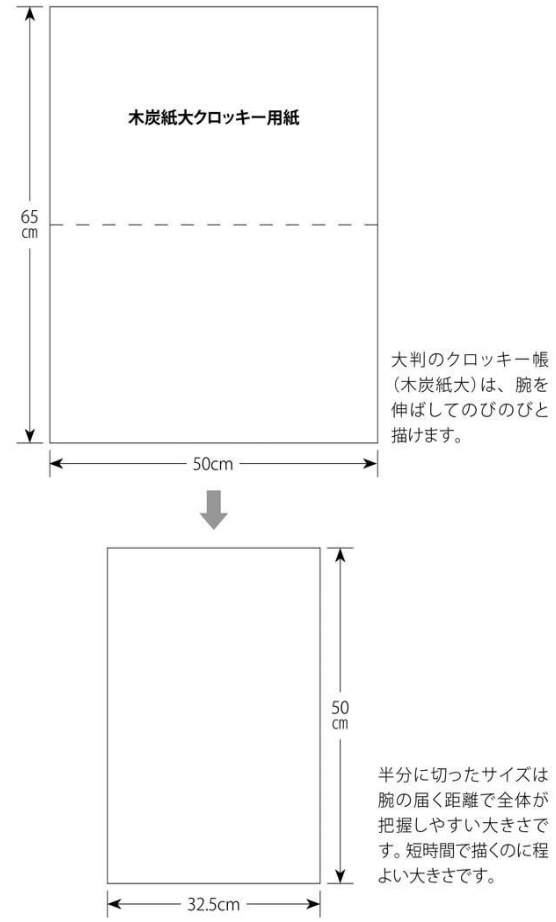
第4章

制作環境について

木炭紙大（65×50cm）のクロッキー帳。人物クロッキーに適していますが、かなり大きなサイズです。P15号のキャンバスの大きさ（フランスサイズ）です。

本書で紹介するクロッキーは、実際にモデルさんにポーズを取ってもらって制作をした作品です。カラー作品やムービングクロッキー以外は、おもに10分、5分、2分、1分の制限時間で描かれています。短時間でたくさんの枚数を描くので、薄めの用紙で枚数の多いクロッキー帳を使用します。

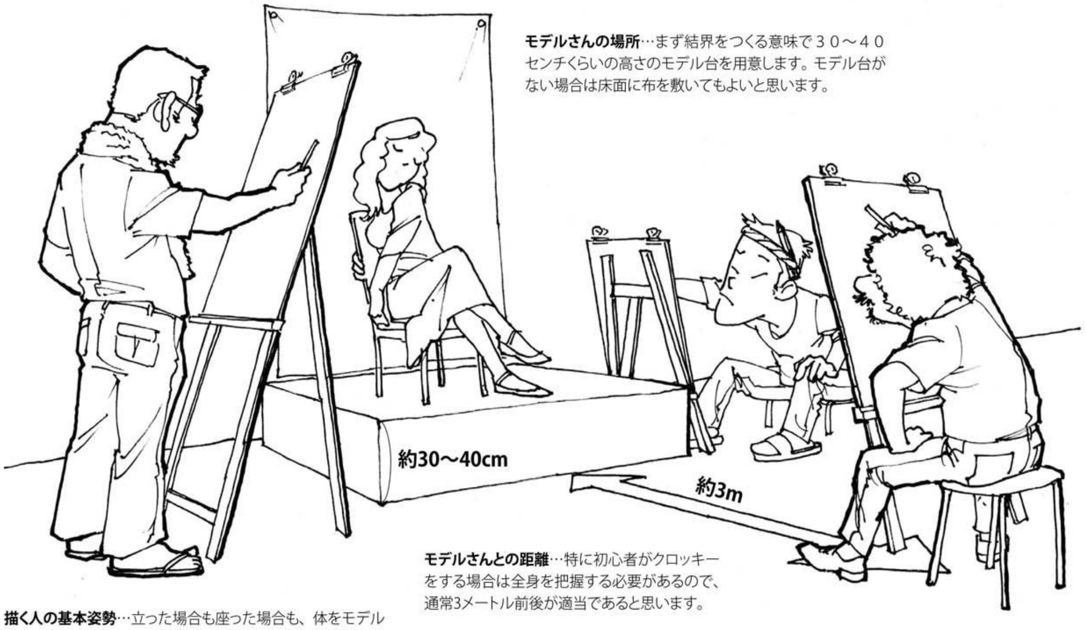
●クロッキー用紙の大きさについて



掲載したクロッキー作品で特別にサイズの表記をしたもの以外は、50×32.5cmのクロッキー用紙で描いています。意識が広がるのでクロッキー用紙は大きいほうがいいのですが、イーゼルが必要になります。クロッキー帳を手で持って描くなら、B3（51.5×36.4cm）などがおススメです。

本書の作例の大部分は、クロッキーの入門者にも扱いやすいように、木炭紙大のクロッキー用紙を半分に切ったサイズ（50×32.5cm）にしました。

●モデルさんと描く人の位置関係について



モデルさんの場所…まず結界をつくる意味で３０〜４０センチくらいの高さのモデル台を用意します。モデル台がない場合は床面に布を敷いてもよいと思います。

モデルさんとの距離…特に初心者がクロッキーをする場合は全身を把握する必要があるので、通常3メートル前後が適当であると思います。

描く人の基本姿勢…立った場合も座った場合も、体をモデルさんに対して真っ直ぐ向けます。
右利きの人はモデルさんに対して画面を右隣に、左利きの人は画面を左隣に並べ、頭を動かさずにモデルと画面を比べられるポジションを決めます。姿勢が悪いと視点が安定せず、パースや傾きがとらえにくくなるので気をつけましょう。

近づいて描く場合、立って描く場合のメリット…モデル台の近くで見上げて描いた場合は、ディティールや人体のパースがつかみやすく、ダイナミックなスケール感のある作品がねらえます。また立って描いた場合はフカンして見えるので、床面上の位置関係がつかみやすくなります。さらに制作者の体は自由に移動できるため、画面との距離を変えることで全体が把握でき、形の狂いなどが見つけやすくなるというメリットもあります。

●木炭紙大の用紙からクロッキー作品が2つ描けた!

天地50㎝

この用紙サイズで本書のクロッキー作品は描かれています。

左右32.5cm
ヌード　5分クロッキー　鉛筆　広田稔

左右32.5cm
ワンピースドレス　2分クロッキー　鉛筆　広田稔

カメラは対象を正確に写して
記録するものと思われがち
ですが、実はフォルム（形）や
プロポーションは
さまざまに変化するんです

カメラレンズの落とし穴と、写真資料を使って描くときの注意点

身近にプロのモデルを描ける環境がない場合、一番身近なモデルは友人や家族ってことになりますよね。ただ一般の人にとって、たとえ10分間とはいえ、じっと動かずにポーズをとるのは結構、キビシイものがあります。おススメは…寝ているときを狙いましょう！ 寝返りを打つまでのわずかな時間ですが、自然なポーズをクロッキーできますよ。それも難しいと言われる方は写真を資料にして、クロッキーしてみましょう。下のスナップ写真と写真を資料にした作例を見てください。モデルになったのは、旅先の宿で先に眠ってしまった上田耕造氏です。

広角レンズの遠近感を生かす

作例1　広角レンズの特性を生かし、顔から指先までの距離感をダイナミックに見せることができます。若干不自然さは伴いますが、表現としてはギリギリセーフです。

写真１ 広角レンズで撮影。

広角レンズの強いゆがみで遊ぶ

作例2　もはや、ここまで強調されるとギャグレベルですが、面白いクロッキーができました。評価は好みで分かれるでしょう。

写真2　広角レンズで被写体に最大限に近づいて撮影。

どうですか？ 一番正しいのはどれでしょう？ わからなくなりますよね！ レンズの特性を知っておかないと、とんでもないプロポーションの人体の形を鵜呑みにしてしまう危険性があります。実際に自分の眼で対象を観て描く。当たり前ですが、これがとても重要です。しかし、レンズの特性を熟知しておけば、写真資料を表現につなげることも可能です。
肉眼で対象を見たとき、印象を脳内で強調したり、省略したりの補正を加えて認識しています。極端に言うと気にならないところは見ていません。カメラレンズはあくまでも機械ですから、エモーショナル（感情的）な補正はありません。特に省略するという機能はないので、写真を資料にすると不必要な情報が過多となります。情報を拾いすぎると、とても説明的な描写に走りがちになり、表現性は低くなってしまいます。それが写真を見て描くときの落とし穴なのです。人は脳でモノを見ているのだということを忘れてはいけません。　（岡田高弘）

望遠レンズで
顔に焦点を当てる

作例3　望遠レンズは被写界深度が浅く、奥のものを手前に引き寄せます。したがって逆遠近の空間になります。手前の描写を軽くすると、画面の奥(顔の表情)に意味を持たせることができます。

写真3　望遠レンズで被写体から離れて撮影。

標準レンズで自然な
見え方に調整する

作例4　ノーマルなプロポーションですが、肉眼と違い、情報が均質になり、やや説明的（写真的？）な作品になりがちです。

写真4　標準レンズで撮影（一般的には70mm程度が肉眼に一番近いといわれています）。

作家紹介

広田 稔（ひろた みのる）

「私のクロッキー考」

クロッキーというと、絵画の基礎勉強、またはトレーニングという考えが一般的であるように思うが、僕の場合は、最終的に目指す表現が、クロッキー的な画面である。対象から受け取る限りなく多様な情報から余分な部分をとことん削ぎ落とし、本当に必要なものだけで構成されたものが、僕のイメージする最良の作品である。

短時間で対象をとらえられることが大切なのではなく、短時間だからこそ、必然的に、本質のみを抽出することになるところに意味がある。また時間が短くなるほど調子をつける余裕がないので、線の持つ役割が重要となる。筆圧やスピードの変化により、量感、質感、空間を表現しなくてはならない。が、形などの基本的なことは別に線自体が官能的な魅力を持ってくれたら……と思っている。

短時間になると、よりダイナミックに、よりしなやかなポーズが可能となるため、モデルさんのポーズにも変化が起きる。人の体はこんなにも美しかったのかと、再認識させられることも多い。

短時間（1分、2分、5分）のポーズを一日描いていると、すぐに100枚を越えてしまうが、満足できる作品は数点あるかないかで非常に低い成功率だが、クロッキーってそういうものだと思っている。作家の対象のとらえ方、観方、考え方そのものがストレートに現れたものだから。

最後にまだ現在模索中のムービングについて。以前は動いている人物の一瞬をどうとらえるかをテーマとしていたが、動きそのものを画面に定着することができたらと思っている。

「クロッキーのこと」

画家にとって、何も手をつけていない真っ白なキャンバスや紙は、とても恐ろしいものである。その段階では、まだ画面でも空間でもなく、ただの平らな板でしかない。そこに一筆、線や調子を入れた途端に無限の奥行きや空間が生まれ、絵画空間に変わる。二次元から三次元に変わるスリリングな瞬間だ。

一筆目のタッチが意味のあるものになるかどうかは、二筆目にかかっている。その後に入れるタッチも同様である。相互の関係がよくなければ、説得力のある表現にはならない。将棋の手の読み合いのような作業が画面上で行われ、形や空間が生まれる。

クロッキーは限られた短い時間の中で、瞬時に対象を把握し、必要な要素、そして不必要な要素を判断し、線や調子を加えていく緊張感に満ちた時間の集積だと思っている。心はモデルと画面で満たされ、他者の入り込む隙間のない、画家にとって最もピュアな時間である。

表現は難しいもので、過剰な描き込みは逆に伝えられる領域を狭めてしまう。あえて描かないことによって、画面から感じ取れるニュアンスもある。本当に必要な線や調子だけに削ぎ落として描かれた画面は、実に多くのことを鑑賞者に語りかけてくれる。とはいえ、めったにそんなものできないんだけど……。

この2年間はムービングクロッキーにも取り組んでいる。奥行きのある三次元に時間軸が介在することにより、四次元の世界の表現になる。行き先も見えないし、方法論も見つからない。きっと見つけられないし、たどり着けない命題だろうと思う。が、なんとか動きや時間さえも画面に定着したいと描き続けることには意味があるのではないかと思っている。

※162〜166ページの文章はアトリエ21によって刊行されたATELIER21 BOOKS 1と4から転載しています。

略歴

1959年　広島県に生まれる
1983年　東京藝術大学美術学部卒業
1985年　東京藝術大学大学院修士課程修了(彼末 宏教室)
1991年　白日会展　初出品(東京都美術館)'08〜(国立新美術館)
　　　　'96文部大臣奨励賞 '04内閣総理大臣賞
1996年　個展(日本橋三越本店)'00/'03/'07/'11/'15
　　　　個展(しぶや美術館・福山)'01/'06/'11
　　　　個展(千代春画廊・京橋)'99/'02/'04/'05/'06〜/'12
1997年　蔵品によるふくやまの洋画展(ふくやま美術館)
　　　　個展(梅田画廊・大阪)'01/'07
1998年　個展(ギャルリーEMORI・表参道)'01
　　　　美の予感展(東京高島屋・横浜、大阪、京都を巡回)
　　　　個展(天満屋福山店)'01/'06/'11/'12
1999年　ATELIER21(アトリエ21)開設
　　　　新収蔵品展(佐久市立近代美術館・長野)'02/'12
　　　　金山平三賞記念美術展(兵庫県立近代美術館)
2000年　昭和会展(日動画廊・銀座)'01
　　　　個展(ギャラリーARK・横浜)以後隔年開催
2001年　個展(蔵丘洞画廊・京都)'03/'05
2002年　個展(銀座柳画廊)'06/'08/'10
　　　　薬師寺展(日本橋三越本店)
2004年　個展(Dentoh.SanFrancisco)
　　　　前田寛治大賞展(東京高島屋、倉吉美術館)
　　　　個展(近鉄百貨店阿倍野店・大阪)'10/'13
2005年　個展(東京高島屋・横浜、大阪、京都、名古屋を巡回)'09/'12
2006年　両洋の眼展　河北倫明賞　'07/'08/'09
　　　　損保ジャパン美術財団選抜奨励展(損保ジャパン東郷青児美術館)
2007年　個展(上海アートフェア)
2009年　「広田稔画集 -彼は海まで線をひく-」(求龍堂)刊行
2011年　個展(ギャラリー和田・銀座)'14
2013年　アートフェア東京(国際フォーラム・有楽町)
　　　　個展(松坂屋名古屋店)
　　　　本能寺のD　-伊藤キム、加藤訓子 両氏とのコラボレーション
　　　　(本能寺・京都/パリ日本文化会館・パリ/知立市文化会館・愛知)
2014年　個展「友部さんの色鉛筆」-友部正人氏とのコラボレーション
　　　　(ギャラリーARK・横浜)
2015年　100枚のクロッキー展−「人物クロッキーの基本」出版記念−
　　　　(FEI ART MUSEUM YOKOHAMA・横浜)
　　　　現在　白日会常任委員　HP: minoruhirota.com

上田耕造（うえだ こうぞう）

「私のクロッキー考」

デッサンの本質は眼で視た世界を自身の手で再現し、確認をする作業です。見えた姿を画面上に固定したものをイメージと呼び、何度も修正を加えながら実物に迫っていきます。頭の中に浮かんでいるイメージは実は妄想であり、時間とともに失われていくもので、紙に描き残すことは今の自分の分身を遺すことに他ならず、そこに大きな意味があります。

さて、クロッキーとはデッサンの一つで在りながら、デッサンとは対極的な性質も持っています。クロッキーは枚数によって仕上げていく性質のものです。一枚の制作時間を短く絞っていくことで時間の密度を上げ、眼の動きと手の動きを一致させていくことで無意識に判断したカタチを画面上にひねり出し、「美しい人体」と意識化される直前の本質的な姿を描き出したい、またこれを観たいと熱望する作者自身の挑戦的な姿勢が形になったものであると思っています。

絵画の制作は独りの世界ですが、仲間の気迫に負けじと、より研ぎ澄まされた形を生み出そうと制作に励む楽しさは、やはり「絵画は観る者と魅せる者が在って初めて成り立つ世界」なのだということを感じています。

数日にわたるクロッキー合宿を終える度に、最高の成果と自負したはずの昨日の自分の作品が色褪せて見える現実に、ささやかな喜びと驚きを感じています。

クロッキーは楽しい！

「クロッキーのこと」

あらためて、クロッキーとはなんだろうか。

普段絵を描いているときは、作業に必要な神経とはまた別に脳のどこかで異なった神経が働いている。セレンディピティーと呼ばれる「偶然の中から好ましいものを嗅ぎあてる」機能が常に働いているのだ。そういう意味ではクロッキーも同じ。ただ偶然の頻度が爆発的に多いのがクロッキーの特徴である。麻薬的な快感は過呼吸からきている錯覚なのかもしれないが、普段絵を描いている時とは質の異なる興奮がある。形の違うハードルを、飛び方を変えながら次々と待ったなしで飛び越えていくドライブ感覚の面白さがあるのだ。

クロッキーをしていると、これだよとうなずくもう一人の自分に気づくことがある。何度も挑戦しているにもかかわらず似たような結果しか出せず、自分にはもう無理なのかと諦めかけた頃にそいつはやってくる。初めて自転車に乗れた瞬間に似た、今までの自分とは一線を画した風景を手に入れた瞬間を眺めている自分だ。忘れられないというより、忘れたくない一瞬を確認しているのか。

自転車は次の日からは難なく乗りこなせるのだが、クロッキーはそのようにはいかない。形の違う新しい自転車が用意されているからだ。

求めているのは滑るような疾走感と胸のすくような「カッコイイかたち」の発見だ。

未だ観たことのないかたちなのに、描けたときには不思議にそれとわかるものだ。

略歴

1959年　福岡県に生まれる
1981年　安宅賞　'83年　大橋賞
1983年　東京藝術大学美術学部卒業
1985年　東京藝術大学大学院修士課程修了（羽生 出教室）
1986年　レスポワール個展（銀座スルガ台画廊）
1988年　東京藝術大学大学院後期博士課程（田口安男教室）修了
　　　　東京藝術大学博士課程研究発表個展（藝大陳列館）
1992年　壁画制作（葛飾シンフォニーヒルズ別館）
1993年　JR美しき東日本展（東京ステーションギャラリー）
　　　　個展（中禅寺金谷ホテル）／'94／'96／'97
1995年　個展（ギャラリー間瀬・神田）
　　　　蓮華寺本堂天井画制作（東京都中野区江古田）
1996年　個展（伊勢丹松戸店）〜'98
　　　　世界のガラス美術館・ドーム天井画制作（福島県）
1997年　個展（熊本県立美術館分館ギャラリー）
1999年　ATELIER21（アトリエ21）開設
　　　　富村総合福祉センター壁画制作（岡山県苫田郡）
　　　　嚶嚶の会（ギャラリー彩光　ほか）〜'09
2000年　個展（仲通りギャラリー・横浜）
　　　　〜'08／'10／'11／'12／'13／'14／'15
2001年　個展（京王百貨店・新宿）〜'03
　　　　個展（神戸阪急百貨店）
2002年　アトリエ21　60枚の素描展（画廊土瓶・横浜）
　　　　時のかたち（横浜市民ギャラリー）〜'15
　　　　個展（ギャラリーARK・横浜）〜'09／'11／'12／'13／'14
2004年　アトリエ21　三人展（横浜高島屋）'06／'08／'10／'12／'14
　　　　個展（松坂屋本店・名古屋）
2005年　個展（東急本店・渋谷）〜'09／'10／'11
　　　　個展（ギャラリーミロ・横浜）／'08／'10／'12／'14
　　　　嚶嚶の会（ギャラリー彩光・ギャラリー水平線・横浜ほか）〜'08
2006年　秀美展（近鉄阿部野アート館・大阪）
　　　　個展（阪急うめだ本店・大阪）'06／'08／'11
　　　　個展（福岡三越）'06／'08／'10／'12
2007年　花のこころ　美の輝き展（しぶや美術館・広島）
2008年　花の響宴展（ギャラリーARK・横浜）〜'14
2009年　個展（仙台三越）
　　　　「イチバン親切な水彩画の教科書」（新星出版社）刊行
2010年　個展（高松三越）
2012年　個展（f.e.i Art Garelly・横浜）
　　　　アトリエ21　三人展 -100枚の素描展-
　　　　（FEI ART MUSEUM YOKOHAMA・横浜）〜'15
2013年　「イチバン親切な油絵の教科書」（新星出版社）刊行
現在　　無所属／東京藝術大学美術解剖学会会員

岡田高弘（おかだ たかひろ）

「私のクロッキー考」

私がクロッキーというものに初めて出逢ったのは、十代後半の頃だった。
真剣に取り組むようになったのは、学部を卒業して、受験予備校で指導するようになってからと記憶している。当時、クロッキーを繰り返して行うことが、学生の形に対しての感性を磨き、仕事のスピードアップをはかる上で、不可欠なトレーニングだと確信していた。指導といっても、もっぱら学生と肩を並べてモデルに向かい、クロッキーに没頭することだった。今思うと、一番はまっていたのは、学生より自分だったのかも知れない。「20分でどこまで描けるのか？」をいつの間にか目標にしていた。

そして、これが受験の落とし穴だった。20年もやってきて今頃かと笑われるかもしれないが、最近やっと間違いに気がついた。本来、最も考えなければいけない目標とは「凝縮された線によるフォルムの表現」。要するに「どこまで削ぎ落とせるか」なんだと。どこでやめるかは、センスと強い意思が試される。

クロッキーとデッサンは根本的に違う。クロッキーはあくまでクロッキーなのだ。クロッキーは作家の思考そのものかも知れない。何を求め、どう考え、どう観たかの足跡である。

終わりのないような旅をしている。半分は来たかも…と思うことすら幻想かもしれない。

「クロッキーのこと」

私にとって、クロッキーは脳をコントロールするトレーニングの一つである。そう思う理由は以下の通りである。

クロッキーの本来の目的は対象の「再現」ではなく、「表現」することである。「再現」か「表現」かで、クロッキーの解釈やとらえ方が大きく変わってしまうので注意が必要だ。「表現」していくために、まず初めに行わなければならないのは、完成予想図を頭の中で思い描くことである。まさにイメージすることだ。そして描いて行く過程において、常に視覚情報に優先順位をつけ、情報に取捨選択を行わなければならない。「表現」はイメージの構築から生まれる。イメージを構築していくために必要な要素を選び、邪魔な要素、不必要な要素は切り捨てていく。そこでは作者の感性と理性が試される。強調と省略はこのやり取りから生まれてくる。感情に支配された状態で画面に向かっても、画面から訴えてくる欲求が見えてこない。このことをクリアしなければ、画面のバランスを得ることは難しい。

クロッキー表現で不可欠な要素の一つが「リズム」である。画面の「リズム」は観察と脳の増幅装置（感性）によって得ることができる。観察力とは決して眼の能力ではない。脳の分析力である。そして物の本質、理由を見出すのが分析するということである。さらに分析して得られた視覚情報を「表現」に結びつけるのが、言語能力である。対象をよく見ることが重要なのではなく、何をどう観るかが重要なのであり、同時にどう感じ、どう観えたかを言語化しなければ「表現」できない（あくまでもここで言っている「表現」は、具象絵画の中での「表現」である）。

眼球を動かしているのも、鉛筆を持つ指の筋肉を動かしているのも、自分の脳である。そして眼が確認した情報を描写が上回ることはない。対象をどのように観るか？どんな線を引くか？　それは、作者の欲求と意識が支配している。そして、自分の欲求の必然性がわかってくると、対象をどのように観るべきか、どんな線を引くべきかが見えてくる。

「絵」を描く上で必要なのは、脳の処理能力だと思う。時間制限という負荷をつけてクロッキーをすることが、脳の処理能力を高めていく最も有効な手段であると確信に至ったのは、以上の理由によるものである。

略歴

1959年　東京に生まれる
1983年　東京藝術大学美術学部卒業
1985年　東京藝術大学大学院修士課程修了（大沼映夫教室）
1993年　白日会初入選（東京都美術館）

白日会受賞歴
1994年　第70回展 会友奨励賞受賞
1995年　第71回展 富田賞受賞
1997年　第73回展 U賞受賞
1998年　第74回展 三洋美術奨励賞受賞
2002年　第78回展 安田火災美術財団奨励賞受賞
2005年　第81回展 文部科学大臣賞奨励賞受賞
2008年　第84回展 三洋美術賞受賞

1993年　第69回白日会展初入品（東京都美術館・上野）
1994年　個展（仲通りギャラリー・横浜）’06
　　明日の白日会展（セントラルギャラリー・銀座）
　　油絵新鋭作家展（三越・名古屋）
1997年　明日の白日会展（松屋・銀座）～’09
1998年　前田寛治大賞展
　　個展（三越・日本橋）
1999年　ATELIER21（アトリエ21）開設
　　個展（ギャラリーARK・横浜）～’15
　　時のかたち（横浜市民ギャラリー）～’09
2000年　欅の道展（ギャラリーEMORI・表参道）
2001年　かけがえのない現象展（三越・日本橋）～’09
　　新収蔵品展（佐久市立近代美術館・長野）
2002年　白涛会（近鉄百貨店美術画廊・大阪）
　　欅の道展（ギャラリー和田・銀座）
　　アトリエ21展（東急百貨店・藤沢）
2002年　嚶嚶の会（埼玉県立近代美術館）
　　個展（ギャラリーミロ・横浜）～’15
2004年　アトリエ21三人展（横浜高島屋・横浜）～’13
　　個展（松坂屋本店・名古屋）
2005年　嚶嚶の会（ギャラリー彩光・横浜）～’09
2006年　60枚の素描展（ノリギャラリー・銀座）
2007年　個展（ギャラリー和田・銀座）
2009年　アトリエ21油彩展（松坂屋本店・名古屋）
2010年　白翔の会（松坂屋本店・名古屋）
2012年　第2回岡田高弘油彩展（松坂屋本店・名古屋）
2013年　二人展（小田急百貨店・町田）～’14
2014年　ドローイング展（松坂屋本店・名古屋）
　　アトリエ21三人展 横浜再発見！（横浜高島屋）
　　アトリエ21三人展 長崎紀行（仲通りギャラリー・横浜）
　　個展　銀座光画廊
現在　白日会会員

● **著者紹介**

アトリエ21（ATELIER21）

1999年3月、東京藝術大学同期の3人（上田耕造、岡田高弘、広田稔）で21世紀に向けて、互いに刺激し合い、研鑽を積む仕事場としてアトリエ21を設立。常に絵画の原点に回帰し、更なる躍進を目指している。

ATELIER 21
tel.fax：045-651-7821
http://www.atelier21.in

● **編集**

角丸つぶら（かどまるつぶら）

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京藝術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。
『人物を描く基本』『水彩画を描くきほん』『カード絵師の仕事』『アナログ絵師たちの東方イラストテクニック』のほか、『萌えキャラクターの描き方』『萌えふたりの描き方』シリーズなどを担当。

人物クロッキーの基本
早描き10分・5分・2分・1分

2015年11月26日　初版発行
2016年７月８日　２刷発行

著　者　アトリエ21
編　集　角丸 つぶら

発行人　松下 大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話　03-5354-7403（編集）
電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　株式会社廣済堂

乱丁・落丁（本のページの順序の間違いや抜け落ち）は購入された店舗名を明記して当社パブリッシングサービス課までお送りください。送料は当社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。
代行業者などの第三者に依頼して本書をスキャンすることは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。
禁無断転載・複製

©ATELIER21, Tsubura Kadomaru ／HOBBY JAPAN
Printed in Japan

ISBN978-4-7986-1121-1 C2371

● **修正デザイン**
島内泰弘デザイン室

● **表紙デザイン・本文レイアウト**
仲 将晴〔アドアーツ〕
小林 歩〔アドアーツ〕

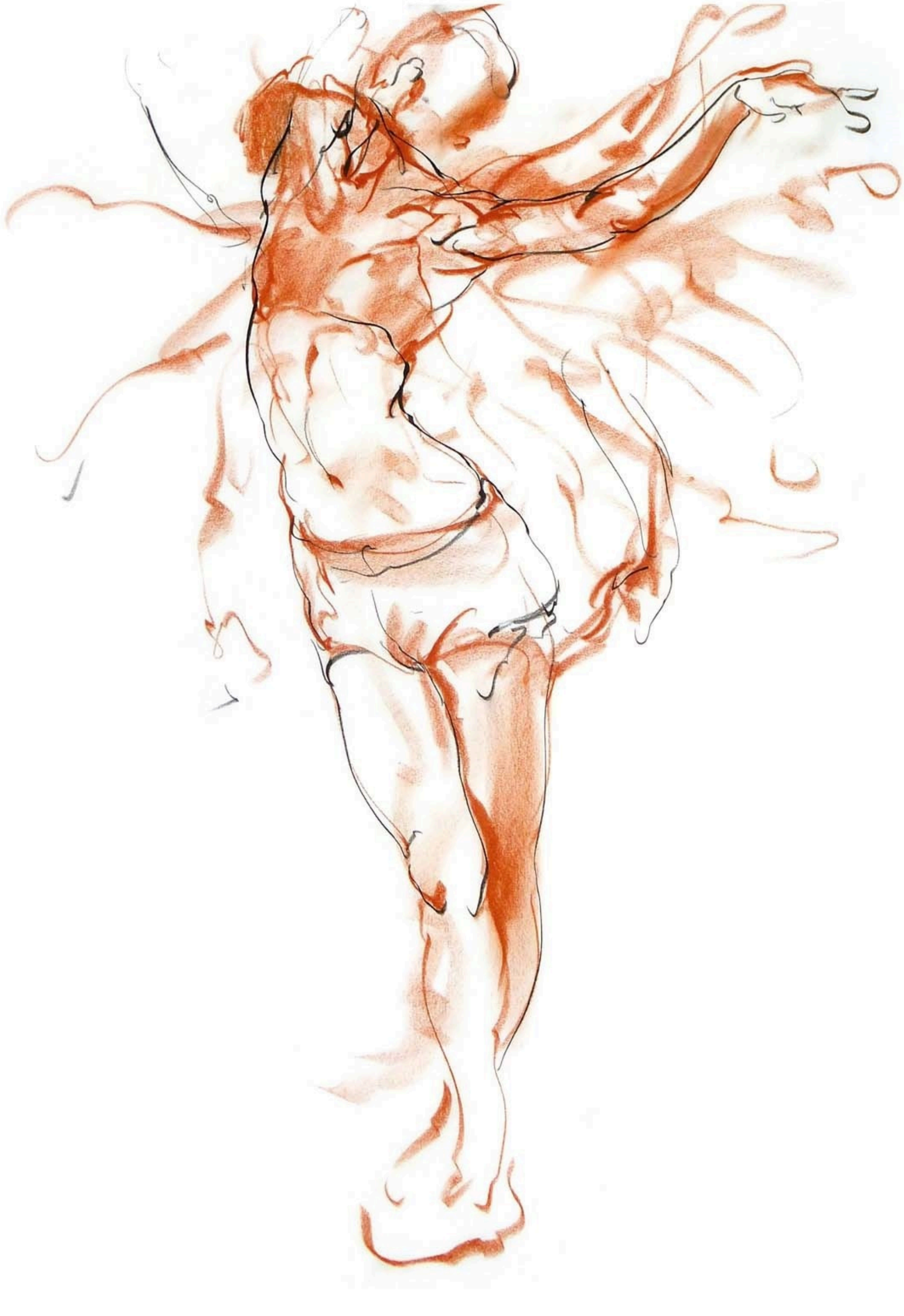
● **撮影**
木原 勝幸〔スタジオテン〕
島内 恵子〔スタジオテン〕

● **企画**
久松 緑〔ホビージャパン〕
谷村 康弘〔ホビージャパン〕

● **モデル**
黒田 菜摘〔北村美術モデル紹介所〕
飯森 沙百合〔北村美術モデル紹介所〕
村田 彩〔北村美術モデル紹介所〕
北川 ななみ〔プールヴーモデル紹介所〕
ほか、作画に協力してくださったモデルさん達に感謝します。

● **2刷に際して**

2刷の重版にあたり、以下の点を変更させていただきました。4〜5ページの目次が極めてみにくいため、デザインを変更しました。18〜19ページ「描くとき、紙から鉛筆を離さない」のレイアウトを修正しました。もともと編集段階では、「いい形」はタテ書きの指示をしてありましたが、デザイナーの判断で初版ではヨコ書きにレイアウトされました。しかし著者の本来の主旨が伝わっていないという意図で、元のタテ書きのレイアウトに戻しました。52〜53ページそれぞれの説明図版での正中線を表す破線が、細くて細かすぎたために、みにくい状態でした。見やすい正中線に変更しました。



ISBN978-4-7986-1121-1
C2371